ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ: ИЛ-2:ЗС, PRAETORIANS, AOM: GOLDEN GIFT

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№7(14), ИЮЛЬ 2003

E3 репортаж

Все самое интересное прямиком с Electronic Entertainment Expo '03

ВСЕМИРНАЯ ПРЕМЬЕРА!

SIMS 2

Рождение. Детство.
Школа. Институт.
Работа. Смерть...
Благодаря Maxis все это становится реальным...
Здесь мы будем жить!

Убойные Preview!

HALO: крутой мульти-экшн!
Breed, Kreed,
Hidden & Dangerous 2,
World of Warcraft,
Trinity и другие!

TECH: СОВЕТУЕМ: Как выбрать звуковую карту
ТЕСТИРОВАНИЕ: 12 Акустических систем

Затишье перед бурей

Слева – Дана Джонгеваард, собственной персоной. Поверьте, в жизни она еще прекраснее, чем на этой картинке. Справа – добрейшая Кристин Лоусон, на ее хрупких плечах лежит ВСЯ работа с нами: отсылка материалов, переписка, лицензирование и еще множество дел, одно кошмарнее другого. Ну а в центре, разумеется, – Джефф Грин, который хоть и занимает должность Главного Редактора, но больше всего на свете боится Даны, т.к. сам часто задерживает материалы...

Да, месяц был неудачным. Но на подходе *The Sims 2*, *Halo*, *Breed* и т.д...

East meets West... Встреча на Эльбе... Дружба народов... Не знаю, какое еще определение можно подобрать для эпохальной встречи российской и американской редакций *CGW*, состоявшейся в конце мая в славном городе Сан-Франциско. Издатель *CGW* Сергей Покровский, зам. главного редактора Лев Емельянов и ваш покорный слуга посетили тот самый знаменитый офис, где все стены обклеены плакатами из *«Звездных войн»* и *«Властелина колец»* и где якобы никто не работает, а все целыми днями только играют... Мы своими глазами увидели людей, давно ставших для нас живыми легендами, – Джеффа Грина, Тьерри Нгуена, великого и ужасного Роберта Коффея и даже... саму Дану Джонгеваард, перед которой все трепещут, т.к. она контролирует сроки сдачи материалов! И знаете, прав был Михаил Задорнов, сказавший, что американцы действительно умеют организовать эффективную работу, когда каждый сотрудник действует как винтик единого механизма, бесперебойно выдающего продукцию высочайшего качества. Молодцы, ребята!

Что касается игр, вышедших за отчетный месяц, то здесь все отнюдь не так здорово. Скажу откровенно, большая их часть была таким отстоем, что мы даже не стали публиковать по ним обзоры. Но нет худа без добра – в результате в журнале высвободилось место под эксклюзивный репортаж о выставке *Electronic Entertainment Expo*, и вы сможете прочесть о самых ожидаемых и хитовых проектах, готовящихся к выходу в течение ближайшего года. Рекомендую.

Кроме того, вы непременно должны прочесть нынешнюю «Тему номера», потому что она посвящена *The Sims 2*. И не надо закатывать глаза! Речь идет не об очередном адд-оне. *Создав Самую Популярную PC-Игру Всех Времен и Народов*, разработчики Maxis отнюдь не собираются останавливаться на достигнутом. *The Sims 2* действительно СИЛЬНО отличается от первой части, а ее нововведения иначе как радикальными просто не назовешь - например, Симы научились стареть и умирать... Интересно, как на эту фишку отреагируют правоверные фанаты оригинальной игры?

А еще в этом номере вы найдете огромную статью, посвященную PC-версии *Halo* и компании Gearbox, которая занимается ее «портированием» на платформу, для которой игра предназначалась изначально. Впрочем, за долгие два года наше раздражение по этому поводу успело практически улетучиться, тем более что на PC совсем скоро выйдет целая плеяда великолепных шутеров с возможностью ездить, плавать и летать, – в качестве доказательства см. превью Breed, у которого есть все шансы уделать Halo по всем пунктам. А любители стратегий непременно должны ознакомиться с материалом по *Republic: the Revolution* – эта игра много раз откладывалась, но сейчас она, похоже, действительно вышла на финишную прямую. Поверьте, ТАКОГО мы еще не видели!

Так что, по большому счету, все ОК. И если кто-нибудь в моем присутствии начнет опять ныть, что «компьютер как игровая платформу загибается», ей-богу, я ему врежу. Отличных игр полно – они выходили и будут выходить! Нынешний год будет еще более урожайным на хиты, чем прошлый, гарантирую. Просто этот месяц стал исключением из общего правила.

Сергей Лянге, Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин** Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM) Ведущий редактор **Дана Джонгеваард** (Gamer's Edge) Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH) Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy) Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports) Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features) Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

07(14), июль 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru

Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Алексей Попов popov@gameland.ru,
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

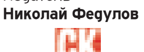
Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

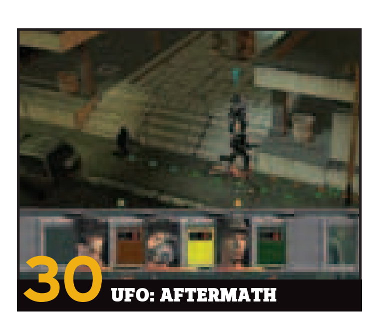
COVER STORY

12 **The Sims 2**

Maxis собирается превратить симулятор человечков в симулятор деторождения. Отныне главное действующее лицо – не отдельный Сим, а целая семья. А мы-то, наивные, думали, что человек играет в игры, чтобы хоть ненадолго забыть о своих ближайших родственниках...

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

№7(14) ИЮЛЬ 2003



Preview

Review

Акелла

Ресторанная империя

RESTAURANT EMPIRE

ENLIGHT

pc cdrom

Легко ли накормить народ, да ещё и заработать при этом миллионы? Создатели Capitalism, Seven Kingdoms и Hotel Giant отвечают утвердительно и представляют свое новое творение - Restaurant Empire. Откройте свою тропинку к желудкам и кошелькам миллионов граждан, построив малоприметную забегаловку! Маловато будет? Так превратите её в ультрасовременный ресторан, нет - в сеть ресторанов по всему мегаполису! Угадывая подспудные чревоугоднические желания людей, вы легко добьётесь славы и богатства.

- 180 уникальных рецептов, 37 гениальных поваров, 5 видов ресторанов и 3 огромных города - ваши возможности в игре практически безграничны!

- Высочайшая детализация - вы увидите всё, от посетителей и шеф-поваров до последней вилки!

- Выбирайте любые блюда трёх кулинарных школ - итальянской, французской и американской.

Акелла™

Территория новостей

Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Больше всего я не люблю столицу русской интеллигенции за погоду. За идиотское лето, вынуждающее проводить время не на реальной природе, а на «свежем воздухе» мира Dereth, прыгая с Osteth'а в Omishan и обратно. Обязательный летний лимит на приличные проекты лишь подстегивает желание запустить наркотический *Asheron's Call 2* и погрызть виртуальные шашлыки в кибернетической компании таких же несчастных. Впрочем, будущие релизы обещают приятное времяпрепровождение дождливыми осенними и холодными зимними вечерами, что хоть немного утешает.

Abducted Fahrenheit

Так, к примеру, радует тот факт, что не только гарный *S.T.A.L.K.E.R.* попал под крыло *nVidia*, и что как минимум еще один проект будет иметь cutting-edge graphics. *Contraband Entertainment,* пообещав «заточить» свою Abducted под топовые карточки GeForce FX 5900 и чипсет nForce 2 Ultra 400, получила от видеомагната кучку золотых и новомодные железки, призванные способствовать успешному продолжению работ над будущей адвенчурой. Раскрашенная во всевозможные цвета палитры забава расскажет игроку о злоключениях главгероя на инопланетном звездолете органической структуры. Представленные на сайте разработчика скриншоты выглядят более чем прилично. Сразу видно, что у талантливых украинцев появился серьезный конкурент. По крайней мере, в плане графики.

С постоянно устаревающим «железом» не церемонятся особо и в *Microsoft Game Studios*. Продолжение dungeon crawler'а с соответствующим названием *Dungeon Siege 2* будет использовать свеженький движок, так же пытающийся продемонстрировать нам безграничные возможности последних видеокарт не только от *nVidia,* но и от *ATI*. Выход туповатого, но наверняка чертовски красивого представителя жанра hack & slash намечен на 2004 год. Остальные подробности пока предусмотрительно скрываются отделом пиара.

Разработчикам же из *Quantic Dream* скрывать нечего. Их футуристический триллер *Fahrenheit*, фактически находящийся в стадии завершения, все долгие два года открыто искал издателя. И, судя по всему, *Vivendi Universal Publishing* не промахнулась с выбором. Выложенный на сайте игры teaser text рассказывает об... убийце (уже интересно) по имени Лукас Кейн. Вместе с многими другими жителями многострадального Нью-Йорка он стал орудием убийства против своего желания. Находясь в бегах, Кейн пытается найти источник проблем и загадочных видений, преследующих главгероя наряду с представителями власти. Официальная дата релиза пока не объявлена.

Скрасить ожидание неординарного произведения в осенне-зимний сезон нам предлагают с помощью либо не представляющего ничего принципиально нового *Splinter Cell: Shadow Strike,* либо заманчивых поделок, использующих технологию cell-shading. Наряду с ожидаемым многими прокомиксовым *XIII*, ближе к Рождеству на нашу голову свалится еще одна мультяшная забава – *Drake*, – рассказывающая о воскресшем крутом парне, разыскивающем своих обидчиков, подставивших и порешивших беднягу в прошлом. В доску банальный сюжет будет сопровождаться геймплеем а-ля *Max Payne* и перекочевавшей из *Soul Reaver* способностью главгероя употреблять души поверженных врагов, восполняя драгоценное здоровье. Вполне возможно, что (не) успех двух вышеупомянутых игр определит дальнейшее существование экзотической для PC технологии.

Что же до гипотетических развлечений по мотивам грядущего *Terminator 3: Rise of the Machines,* то сомневаться в их популярности не приходится. Какими бы дебильными они не вышли в свет, их вытянет громкое имя и наличие престарелого, но еще очень бодрого немца, исполняющего роль T-800. Старичок Арни любезно разрешил *Atari* (мы ведь все помним, это бывшая *Infogrames*) использовать свой экстерьер в будущих забавах. Довольный собой и своим решением Шварценеггер приветствует также и возможное появление интерактивной версии его первого и невероятно скучного фильма *Pumping Iron.* По заявлению самого актера, будет лучше, если современные дети под воздействием игры пойдут качаться в залы, чем продолжат наращивать сало, валяясь на диване.

В это же время в список игр, гарантирующих стопроцентное неподвижное времяпрепровождение, добавляются все новые кандидаты. Так, некая контора под названием *Logical Vice* под шумок приобрела лицензию на Unreal Engine и Karma с целью создать собственный шутер (уже не смешно) по мотивам Дикого Запада. За детсадовским именем BoomTown скрывается солянка из нескольких городов, населенных реально существовавшими знаменитостями тех времен. Планируется, что между селениями главный герой будет перемещаться пешком, верхом или в характерном вагончике, запряженном парой голодных кляч. По всей видимости, от BoomTown стоит ожидать полной свободы действий, что, конечно же, есть гут.

Playboy Vault

Отчаянно требующий разнообразия жанр тайкуномагнатов, похоже, всячески пытается решить проблему внутреннего застоя. *Groove Games* и *ARUSH Entertainment* приобрели лицензию *Playboy* и недавно анонсировали экономический симулятор *Playboy: The Mansion,* разрабатываемый *Cyberlore Studios.* Эротический симулятор главы именитой компании предложит нам попробовать на собственной шкуре, каково это – иметь в подчинении такого индустриального монстра. Общение с работниками и кандидатками на роль Cover Girl of the Month, издержки работы папарацци, организация съемок и экзотические вечеринки прилагаются. Готов спорить, что однажды дойдет очередь и до *Private*. При этом наличие рейтинга Adults Only вряд ли смутит хоть кого-то. В борьбе за выживание, знаете ли, хороши все средства.

В том числе и регулярная штамповка бесконечных «хроник», мишн пацков и просто однотипных проектов, рассчитанных по большей части на фанатов удачного оригинала. Так *Paradox Entertainment* решила продолжить линейку *Europa Universalis – Hearts Of Iron,* добавив к ним свой новый шедевр *Victoria*. Последний раскрывает перед нами малознакомый большинству отрезок времени между 1835 и 1920 годами (приблизительно после Наполеона и до Сталина; этакий перерывчик между прибытием Антихристов). Действие будет происходить на территории нескольких государств и, помимо обычного процесса, предоставит наличие соц. классов, чье политнастроение будет влиять на обстановку в стране и в целом мире. Небольшим переменам подвергнутся также и технологические древа. Вероятность того, что *Victoria* окажется последним проектом цепочки игр от *Paradox*, ничтожно мала.

Другой альтернативный способ выбиться из серой массы – маразматический сценарий, каковой вовсю блестит и булькает в грядущей игре *Shadow Vault. Mayhem Studios* не нашла ничего лучшего, как выдумать историю о несчастном будущем Земли, окончательно превратившейся в космическую помойку. Человечество, видимо, не освоившее к тому времени межзвездные перелеты и терраформинг, выбирает самый тупой из всех возможных способов выживания. С помощью машины времени футуристические человеки возвращаются в 1958-й год и... объявляют войну предкам. Весь этот апокалиптический кошмар растянется на двадцать уровней, топтать которые будут три десятка юнитов. Без сопровождающего сюжета эпических размеров, понятное дело, не обойдется. Взглянуть на этот бред получится уже совсем скоро – в третьем квартале сего года.

Sinbad: Spy Rangers

Покуда разработчики бесчисленных RTS и FPS борются за солнечное место на пляже среди одноликих клонов, *Дисней* выпускает стерилизованные мультфильмы. В свою очередь наиболее предприимчивые издатели вовремя клепают соответствующие продукты по их лицензиям. На сей раз бесконечная цепочка продолжится аркадой *Sinbad: The Legend of the Seven Seas.* Если хоть немного следить за новостями на IMDB, несложно догадаться, что игра имеет много общего с одноименным мультфильмом, который вот-вот. Ничего принципиально нового, кроме поддержки технологии Hyper Threading, нам не предложат. Выход запланирован аккурат параллельно с премьерой экранизации.

Аналогичное сопровождение грозит и *Spy Kids 3-D: Game Over* – продолжению похождений Кармен и Джуни (кто сказал «Бандерас»?). Не удержавшись от соблазна срубить «капусты» на раскрученной марке, *Disney Interactive* запланировала выпуск одноименной игры. В ней малолетние шпионы будут бороться с плохишом по имени The Toymaker. За успешное прохождение игрок получит доступ к галерее клип-арта, для просмотра которой понадобятся специальные очки. Радость детей покинет свои пределы в июле месяце.

Наиболее продвинутых из них и вовсе ждет истерика. Бутафорский сериал *Power Rangers,* являющийся альтернативой черепашкам-мутантам-героям-подросткам-ниндзя, обзаведется сборником мини-игр. *Power Rangers Ninja Storm* выйдет только для *PC* и *GameBoy Advance* уже этой осенью. Видимо, *Artech Studios* в лице разработчика и *THQ* в качестве издателя вообще никаким местом не трогает практически стопроцентная вероятность коммерческого провала этой авантюры.

Сомнительной кажется и прибыль римейков игр многолетней давности. Так, совсем недавно вышла переделка позабытой всеми *SpyHunter* – игры, чертовски популярной во времена больших компьютеров и магнитофонных кассет в качестве носителей информации. Портированное чудо осталось на том же уровне примитивности процесса, обзаведшись для приличия вагоном спецэффектов и непременным 3D. Мы все так же едем по прямой на продвинутом девайсе, отстреливая хаоти-

• современная трехмерная графика с обилием спецэффектов;
• оригинальное вооружение и предметы экипировки;
• полное погружение в самую гущу событий;
• обьемные звуковые эффекты и звуки окружающей среды;
• реалистичный алгоритм искусственного интеллекта противников;
• реалистичные физические процессы, столкновения и взрывы;
• динамичный игровой процесс;
• скелетная анимация.
BURUT
© 2003 BURUT, © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель Руссобит Паблишинг. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

чески копошащуюся во всех стихиях фауну. Нездоровой ностальгией и любовью к портированию страдает *TransGaming Technologies*. Остальные гораздо лучше восприняли бы появление стародавнего хита на мобильниках, благо требования к ресурсам в данном случае нулевые, а вспомнить прошлое иногда хочется.

Divine Witcher

Наиболее внимательные давно подметили, что любое популярное произведение преследуют непременные игро-, экрани-, что-то-другое-зации. Так, *«Ведьмак»* Сапковского, обзаведшийся сравнительно недавно отвратительной киноверсией, выполненной братьями-поляками, в скором времени получит и интерактивное воплощение. Польская же *CD Projekt Red Studio* (до чего идиотское и длинное название!) анонсировала RPG по мотивам книги. Планирующийся к выходу на двух языках *The Witcher* будет иметь лишь однопользовательскую кампанию, в крайнем случае – кооперативный режим прохождения. Авторы грозятся создать смесь *Dungeon Siege, NWN* и иже с ними, не нагружать нас чрезмерными ролевыми наворотами и обеспечить достойным зрелищем. Время выхода этого чуда, собственно, как и издатель, неизвестны. Честно говоря, за бывших коллег по соцлагерю немного боязно. Похоже, на *«Ведьмаке»* лежит то самое проклятие, для снятия которого понадобится присутствие какого-нибудь завалящего Геральда, наверняка живущего в окрестностях Гдыни или Жешува.

К счастью, процедуры экзорцизма нужны далеко не всем. Со всех сторон вторичная, но чертовски милая *Divine Divinity* порадует своих поклонников сразу двумя продолжениями. Впрочем, правильнее будет сказать, одним продолжением и игрой, действие которой будет развиваться в той же вселенной. Выход *Divine Divinity 2* хоть и не под вопросом, но пока что весьма эфемерен. На первом месте у *Larian Studios* находится *Riftrunner*, которым нас порадуют уже в конце года. Согласно сценарию, подопечный аватар опять обнаружит собственную неординарность. Разве что на этот раз его душа окажется не божественно божественной, а связанной с аналогичной субстанцией некоего Рыцаря смерти. Поскольку оба сиамских близнеца не рады подобному симбиозу, единственным вариантом решения проблемы может служить совместный поиск рецепта, способного разрушить проклятье. Как и в случае с *DD* нас, накормят весьма приличным, хотя и похожим на предыдущий вариант сюжетом, разбавленным улучшенной статистикой персонажа и многочисленными умениями, более высокой интерактивностью окружающего мира и наличием полностью управляемой, как в незабвенном Baldur's Gate, партии. На десерт – трехмерные персонажи на плоском фоне, генератор случайных квестов, полностью озвученные диалоги (ого!) и хитрая боевая система. Хотелось бы надеяться, что музыкой опять займется г-н Покровский, столь удачно отметившийся в *Divine Divinity*. Однако основная изюминка *Riftrunner* состоит в учете пожеланий фанатов предыдущей игры. Такое внимание *Larian Studios* к своим проектам заслуживает всяческих пирожков. Абсолютно однозначно, у безжалостного пожирателя моего драгоценного времени – *Asheron's Call 2* – в четвертом квартале появится солидный конкурент.

Next Big Matrix

Вообще, с онлайновыми развлечениями лучше завязывать сразу. Душить в себе желание потреблять этот наркотик неограниченными дозами. В противном случае времени на работу остается почему-то катастрофически мало. О столь сильном влиянии своих творений на неокрепшие умы разработчики осведомлены прекрасно. По-сему рождающиеся, как прыщи на лице подростка, MMORPG окончательно потеряли счет самим себе. Так, погружение в онлайн не обошло и культовое произведение братьев Вачовски (собственно, даже странно, что до столь очевидной идеи руководство *Ubi Soft* не додумалось раньше). Место действия запланированной на 2004-й год *The Matrix Online* – (сюрприз!) та самая Матрица. События, происходящие в игре, получат начало аккурат после финальных титров *The Matrix Revolutions*. Разумеется, нам обещают наличие многочисленных стилей боевых искусств, включая непременные перестрелки, а также соответствующую требованиям времени графику. Учитывая современное состояние внешнего вида подавляющего большинства MMORPG, последний аргумент вызывает небольшие опасения.

Другая пролетевшая было мимо онлайна вселенная - мир *Dungeons & Dragons* – также наконец-то попалась на глаза сообразительным господам. Причем в данном случае бояться за экстерьер, скорее всего, не придется, поскольку созданием движка займется *Turbine Entertainment*, являющаяся автором *Asheron's Call* и *Asheron's Call 2* (последний по части графики с улыбкой уделает не только все существующие онлайновые проекты, но и многие однопользовательские игры). *Piece of entertainment* с незатейливым названием *Dungeon & Dragons* Online появится аж в 2005-м году и, безусловно, будет поддерживать последнюю версию правил *AD&D*, включая соответствующую живность, расы и классы. Одной из самых интересных особенностей *D&DO* будут паззлы, являющиеся частью некоторых квестов. Пожалуй, это единственное, что еще почему-то не использовали авторы десятков других готовящихся и существующих MMORPG, и чего порой так не хватает среди однообразных задач вроде «пойди туда, отрежь у урода то-то, принеси обратно – получишь карамельку за щеку». Выпускать столь занятный проект будет на сей раз не *Microsoft*, а *Atari*.

Разбавить неприличное количество онлайновых ролевиков призван многопользовательский шутер *Next Big Thing*. Разрабатываемый в недрах *Funcom*, он будет представлять собой не очередного кандидата для *CPL*, а самое обычное online-безобразие, основной целью которого станет отнюдь не наращивание ролевого жира, а отстрел напрочь некрасивых монстров в атмосфере horror. Что-то подобное получат и владельцы приставок в лице *Resident Evil Online*, только уже от другого разработчика.

И все же, несмотря на бешенную популярность онлайновых миров, некоторые из них начинают переживать не лучшие времена. Вместе со старушкой *Ultima Online*, отчаянно борющейся за выживание, потихоньку помирает и *EverQuest*. Иначе как объяснить решение *Sony Online Entertainment*, установившей цену в $21.99 на доступ ко всем своим продуктам, включающим обе части *EQ* и грядущий *PlanetSide*? Устаревшие физически и морально проекты уступают место своим более продвинутым преемникам.

И если о продукции Запада мы говорим в основном в единственном числе, то китае-корейские MMORPG можно считать буквально горстями. Наши восточные друзья готовят разом четыре проекта: *Emperor Of Dragons, Gate To Heavens, HEAT* и *Khan*. Первые два разрабатываются студиями *Indy21* и *JYSTech*, соответственно, и носят в себе сюжеты местных писателей и легенд. *Gate To Heavens* обещает оригинальную систему свободного набора уровней и случайно генерируемые квесты, а *Emperor Of Dragon* – тесно вплетенный в игру сценарий, основанный на произведении одного из корейских авторов. Игры, в основе которых лежат также мифы восточных стран, ориентированы в основном на родную аудиторию. Тем не менее, в случае успеха на отечественной территории попробовать на вкус их смогут и жители западных районов. Третий проект – *HEAT* – не имеет ничего общего с мифологией, а обращается к популярной ныне теме киберпанка и футуристических миров. *Doobic Entertainment* обещает солянку из самых лучших моментов жанра RPG и FPS, свою ролевую систему, продвинутую экономику и смешение глобальных и одиночных баталий. Наконец, последняя забава – *Khan* – перенесет в онлайн исторический момент торжества Монгольской империи в XIII веке, в которой разбавить монголоидную расу со своими луко-копьями призваны крестоносцы и волшебники, затесавшиеся на территории Золотой Орды по прихоти авторов и разнообразия для. Побывать в шкуре Чингиз Хана и прочих сказочных персонажей мы сможем уже очень скоро.

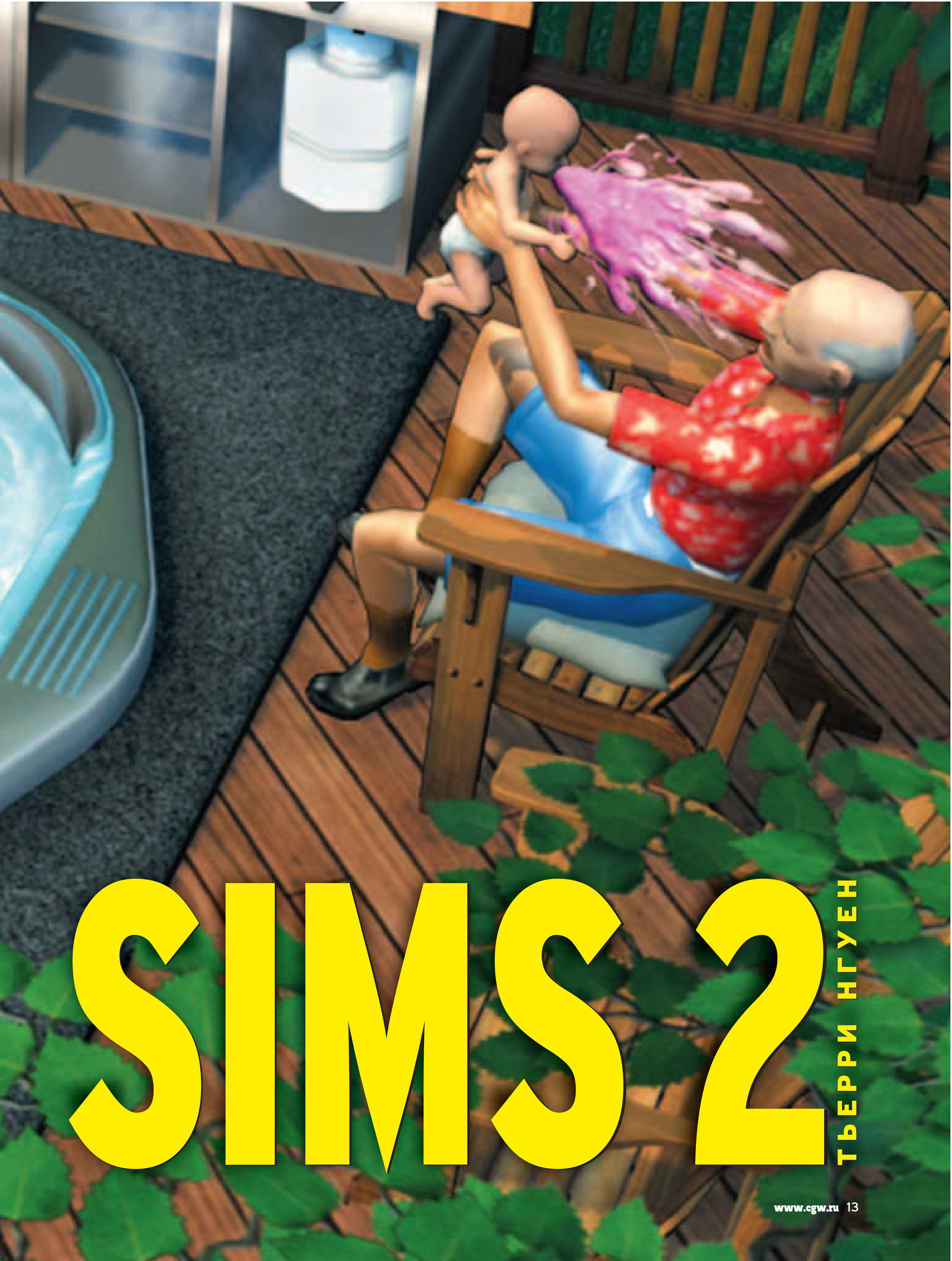
Пока же озабоченная игровая общественность пробует на вкус свежие проекты вроде *Shadowbane*. Последний недавно был взломан хакерами, сумевшими создать персонажей с администраторскими правами. В итоге в мире начали твориться настоящие чудеса: массовая нежелательная телепортация игроков, появление монстров в городах новичков, а также появление невольных участников вечеринки на дне океана. Озабоченные безобразием работники фирмы-издателя на пару с разработчиками спешно залатывают дыры клиентской части игр и ищут виновных, которым грозит серьезное наказание по букве закона.

Portable 3DO

На фоне однообразных анонсов очередных MMORPG новость от *Sony Computer Entertainment* смотрится едва ли не сенсацией. Согласно пресс-релизу компании, нас ждет достойная альтернатива *GameBoy Advance*, а саму *Sony* – очень неплохой дополнительный источник доходов. Основным отличием *Portable Sony Playstation (PSP)* от старичка *GBA* станет технология *UMD* (Universal Media Disk), по сути представляющая собой обычный лазерный диск, только маленького размера. Диск вмещает до 1.8 гигабайт информации и, как и в случае с GameCube, практически полностью исключает возможность подделки и незаконного тиражирования. Предполагается, что приставка будет иметь жидкокристаллический дисплей с разрешением 480x272 пикселя и хорошей подсветкой (печальный опыт *GBA* пошел на пользу). Помимо обычных многоугольников, *PSP* будет поддерживать кривые, позволит проигрывать видео, подключаться к *PS2* и USB-совместимым устройствам. Наконец, для нормальной работы карманная консоль захочет иметь пару-тройку Li-Ion аккумуляторов и использовать карту памяти для записи игр. Выпуск приставки начнется лишь через полтора года.

Радостную новость о появлении новой игрушки для путешественников омрачает весьма печальное известие о полном банкротстве *3DO* – компании, подарившей нам вселенную *Might & Magic* со всеми вытекающими. Самое удивительное в сложившейся с *3DO* ситуации, что запланированные на выпуск проекты не исчезнут бесследно, а продолжат свое развитие. В данный момент руководство компании ищет покупателей для своих торговых марок, а сотрудники - новое место работы. Надеемся, что другие разработчики, намеревающиеся продлить жизнь своим проектам по проторенному *3DO* пути, воздержатся от подобных инсинуаций, и на рынке станет поменьше «хроник» и бездарных expansion pack'ов, слепленных по принципу more the same. Мы же с вами в это время попробуем найти свои плюсы в дождливом лете, прогнозируемом безжалостными метеорологами, и воспользуемся возникшим по причине сезона отпусков провалом в игровой индустрии. Не забудьте только взять в дорогу свежий номер любимого журнала, чтобы, как вы, конечно же, помните, stay tuned!

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ ИГРЫ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ



SIMS 2

ТЬЕРРИ НГУЕН

ИЗДАТЕЛЬ: **EA**
РАЗРАБОТЧИК: **MAXIS**
ЖАНР: **АРХИТЕКТУРНО-ЕВГЕНИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2004**

После беспрецедентного успеха *The Sims* вряд ли хоть кто-нибудь сомневался в том, что у игры будет продолжение. Продукты под данной торговой маркой разошлись сумасшедшим тиражом в 20 миллионов копий (оставив далеко позади рекорды, установленные *Half-Life* и даже *GTA3*), и главный вопрос, стоящий сегодня на повестке дня, звучит следующим образом: как ЕЩЕ можно улучшить этот суперхит??

Конечно, разработчики могли бы пойти легким путем – сделать игру полностью трехмерной, добавить в нее новые объекты и способы взаимодействия... Но все мы знаем, что маэстро Уилл Райт (Will Wright) никогда не опускался до подобной халтуры и не пытался два раза всучить нам один и тот же товар под разными вывесками. Во всяком случае, 20-миллионным тиражом подобный «сиквел» точно бы не продался. А поскольку задачей компании Maxis является как раз привлечение в мир Симов как можно большего количества НОВЫХ игроков, значит, она должна создать какой-то качественно новый симулятор жизни, предлагающий пользователю нечто более осмысленное, чем череда однообразных дней, заполненных примитивными занятиями. Итак, какой же козырь приготовили Уилл Райт и Maxis на этот раз? Возьмитесь покрепче за стул - главной фишкой *The Sims 2* будет... цифровая ДНК!

В качестве альтернативы Международному исследовательскому проекту по расшифровке генома человека дизайнеры Maxis предлагают собственноручно изобретенный генетический код электронных человечков, населяющих мир *The Sims 2*. Это означает, что в новой игре мы станем свидетелями рождения, старения и смерти своих персонажей – иными словами, нас ждут тысячи всевозможных радостей и печалей, связанных с прохождением человеком тех или иных отрезков своей жизни. И если оригинальная игра была этакой «мыльной оперой» с одними и теми же героями, не имевшей ни начала, ни конца, то вторая часть станет эпической сагой, повествующей об истории целых семей на протяжении нескольких поколений!

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА БЫЛА ОДНООБРАЗНОЙ «МЫЛЬНОЙ ОПЕРОЙ», А ПРОДОЛЖЕНИЕ СТАНЕТ ЭПИЧЕСКОЙ САГОЙ, ПОВЕСТВУЮЩЕЙ ОБ ИСТОРИИ ЦЕЛЫХ СЕМЕЙ НА ПРОТЯЖЕНИИ НЕСКОЛЬКИХ ПОКОЛЕНИЙ!

Наконец-то высокое искусство вплотную приблизилось к воссозданию подлинной человеческой жизни: Рождение, Школа, Работа, Смерть.

Прощай, бесконечный *«День Сурка»*, – здравствуй, суровая реальность!

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Поначалу процесс создания нового Сима весьма напоминает то, что было в первой части, но очень быстро вы замечаете множество изменений и нововведений. Так, благодаря новому трехмерному движку можно значительно более гибко регулировать внешность персонажа, вплоть до воссоздания лица любого реального человека, включая вашу собственную физиономию (см. врезку *«Создай лицо себе по вкусу»*). А те, кому будет влом тратить на это время, могут просто нажать кнопку Random Face и тут же получить уникального, ни на кого не похожего Сима.

Создав персонажа, вы попадаете в игровой мир, который, на первый взгляд, опять же весьма напоминает то, что было в первой части, – та же изометрическая перспектива, тот же зеленый кристалл над головой Сима и странный язык, на котором переговариваются электронные че-

***The Sims 2* даст вам возможность поучаствовать в актуальном споре «искусственные молочные смеси против грудного вскармливания» – воспитание детей является одним из важнейший аспектов геймплея.**

Движок *The Sims 2* точно моделирует многочисленные изменения, которым подвергается тело человека в процессе его жизни, – взросление, беременность, старение... И все в полном 3D!

ловечки... Единственное серьезное отличие, сразу же бросающееся в глаза, – значительно более четкая графика.

Чтобы по достоинству оценить новый трехмерный движок, нужно кликнуть на стрелке Rotate Camera. И вы с восторгом обнаружите, что больше не привязаны к четырем жестко заданным углам обзора, а можете плавно вращать камеру вокруг любого места. А наличие функции Zoom позволяет плавно приблизить ее к Симу на нужное расстояние и рассмотреть персонажа во всей его красе.

Впрочем, достоинства движка отнюдь не исчерпываются подвижной камерой. Отныне все игровые объекты выполнены в полном 3D, и это дало разработчикам возможность значительно обогатить анимацию Симов и сделать их мир по-настоящему реалистичным. И когда ваш персонаж, к примеру, качает мышцы на тренажере, вы можете своими глазами увидеть и оценить, какой вес он тягает. А кровати будут вполне натурально изнашиваться от чересчур интенсивных «игр» на них...

НЕ ЗАБУДЬ СТАТЬ ОТЦОМ!

Поговорим о деторождении. Как вы помните, оригинальная игра была посвящена жизни одного-единственного Сима и его отношениям с другими Симами, которыми управлял компьютер. В *The Sims Online* эти «другие Симы» превратились в живых игроков. А в *The Sims 2* вам предстоит не только плодить детей, но и воспитывать их, пока они не повзрослеют. Затем чада пойдут своей дорогой, найдут других Симов и родят собственных детей – и так далее до бесконечности. Игра будет скрупулезно вести учет всех Симов и их потомков, и, кликнув мышью на соответствующей кнопке, вы в любой момент сможете полюбоваться своим родословным древом.

В связи с появлением полноценной семьи авторы ввели в игру новый индикатор успеха – т.н. Life Score, – учитывающий не только деньги, заработанные персонажем, но и то, насколько счастливо он прожил свою жизнь и в какой обстановке (имеется в виду его физическое и эмоциональное окружение). И, несмотря на то что Симы как были, так и остались алчными, ненасытными стяжателями, обладание вещами уже не является единственным показателем, с помощью которого геймеры оценивают и сравнивают свои успехи. «Счетчик жизни» очень точно отражает, насколько ХОРОШО жил персонаж, он учитывает все важнейшие моменты в его биографии и позволяет сделать вывод о том, была ли судьба вашего подопечного завидной, или нет, – ведь даже нищий Сим может быть самым счастливым человеком на свете!

Жизненные моменты (Life Moments) – это ключевые события, как важные, так и незначительные, которые происходят в

МАГИЯ THE SIMS

Известный писатель-фантаст Артур Кларк однажды заметил: «На определенном уровне развития любая технология становится неотличима от магии». Нам удалось довольно тесно познакомиться с технологической основой *The Sims 2*, побывать на совещании, посвященном дизайну игровых объектов, и своими глазами увидеть, как рождается магия, впоследствии поражающая наше воображение на экранах мониторов.

Вообразите ситуацию: пять дизайнеров сидят в маленькой комнате и обсуждают свойства одного из объектов, используемых Симами, – детектора лжи. На экране гигантского дисплея начинают мелькать тысячи цифр, многочисленные окошки с галочками и без, текстовые окна и, наконец... появляется изображение самого аппарата.

Дизайнеры разражаются комментариями: «Этот объект должен становиться доступным в качестве награды тем, кто выбрал карьеру преступниках». «Он должен повышать какой-нибудь навык». «Он будет бить персонажа током за неправильные ответы...»

Пауза. «Значит, током будет бить, да?..» Начинается пятиминутная дискуссия, посвященная самой идее о возможности бить Симов током и эффекту, который ее внедрение произведет на игрока и на геймплей. Разговор плавно переходит на использование детектора лжи в качестве обучающего прибора, а также на проблемы его воплощения в игре, анимацию, количество опций, предлагаемых игроку при клике на этом объекте, и т.д. Наконец, все вопросы решены, и дизайнеры переходят к следующему предмету. И через такую процедуру обсуждения проходят абсолютно все объекты, присутствующие в игре! Подумайте об этом, когда вам в следующий раз захочется кликнуть на голове лося, висящей на стене...

СЛЕВА: Две душевых кабинки – новая и б/у. Разница видна невооруженным глазом.
ВВЕРХУ: Телескоп, с помощью которого можно изучать звезды, а можно подглядывать за интимной жизнью соседей.

THE SIMS 2 – ФАКТЫ И ЦИФРЫ

В игре будет более 500 объектов (для сравнения: в оригинальной версии *The Sims* их было всего 125). Кроме того, во вторую часть войдет по несколько специально отобранных объектов из каждого адд-она.

-18 карьерных путей, по 10 уровней в каждом.

-Тинейджерам и старикам предлагается 7 карьерных путей, по 3 уровня в каждом.

-Окрестные территории будут сделаны наподобие того, как было в *The Sims: Unleashed*, общее количество участков - 50.

-Появятся уик-энды. Чисел, правда, не будет, поэтому все праздники будут привязаны к дням недели, например: «День рождения моего ребенка – в следующий понедельник».

-Время движется только для вашей семьи, все остальные Симы «заморожены» и не старятся.

-Появилось три новых мотивации: Жажда, Разум и Семья («Семья» – это разновидность прежней Социальной мотивации, которая теперь называется «Друзья»).

-NPC (горничная, разносчик пиццы и т.д.) отныне являются полноценными Симами, которые могут стать членами вашей семьи. Домашних животных не будет.

-Вышедшие на пенсию старики получают пособие и оказывают посильную помощь другим членам своей семьи.

Модуль, отвечающий за информированность Симов об окружающем мире, и модуль лицевой анимации в действии – вы только посмотрите на сальные лица поддатых парней, от души веселящихся при виде драки двух девушек на дискотеке...

результате решений, принятых вами от имени своего Сима. Все, что случается с персонажем впервые (первый поцелуй, первый ребенок, первые слова), относится к категории т.н. «Значительных жизненных моментов» (Big Life Moments), оказывающих на Сима очень большое влияние. Но вполне может случиться и так, что еще более сильное воздействие на его жизнь окажет какой-нибудь «Незначительный момент». А поскольку такие «Незначительные моменты» происходят намного чаще, их влияние на итоговое значение Life Score и, что еще более важно, на счастье Сима поистине огромно. Возьмем, к примеру, родителя, играющего со своим маленьким ребенком. На первый взгляд, ничего особенного здесь нет. Но на самом деле важность этого занятия невозможно переоценить: счастливый ребенок вырастет в счастливого взрослого, а счастливый взрослый, скорее всего, добьется в жизни успеха. Игра фиксирует каждый жизненный момент вашего подопечного в специальном Альбоме, который можно в любой момент посмотреть и показать своим друзьям. А теперь вообразите себе подробно документированную историю целой семьи, каждый из членов которой проходит через детство, женитьбу, рождение детей, старение и смерть...

ДУМАЙ ГЛОБАЛЬНО, ДЕЙСТВУЙ ЛОКАЛЬНО

Дизайнеры *The Sims 2* серьезно переработали геймплей первой части, сделав его одновременно и сложнее (в плане богатства возможностей), и проще (с точки зрения удобства управления). Возьмем, к примеру, взаимодействие с обстановкой внутри жилища. Помните, как много времени вы были вынуждены посвящать в оригинальной игре сну, чтению или просмотру телевизора? И чтобы прерваться на какое-нибудь другое дело, вам приходилось вручную отменять текущую деятельность, затем делать что-то еще, а потом опять выбирать кровать или кресло... Во второй части вы сможете выполнять разовые действия, не прерывая вручную свое основное занятие. Например, если персонаж, сидя в кресле, смотрит телевизор, то для того, чтобы покормить его, вам достаточно будет просто кликнуть на холодильнике. Игра автоматически заставит Сима подняться с кресла, взять свой попкорн, а затем сесть обратно и снова уставиться в телевизор.

Наглядная демонстрация возможностей нового трехмерного движка. Перед вами – одна и та же комната, но с четырьмя разными сочетаниями текстур мебели, стен и пола.

Кроме того, Симы научатся ориентироваться в окружающем их мире. По словам главного продюсера проекта Тима ЛеТурне (Tim LeTourneau), модуль движка, отвечающий за осведомленность персонажей, является одним из важнейших приоритетов разработчиков. Так, например, Симы будут весьма привязаны к принадлежащим им вещам, и обнаружив, что какой-либо предмет в доме сломан или пропал, они приложат все усилия, чтобы вернуть его на место. Кроме того, человечки будут адекватно реагировать на взаимодействие других персонажей – если смотрящий телевизор Сим вдруг обернется и увидит свою жену, обнимающуюся со своим лучшим другом, он, скорее всего, вспылит и даже может полезть в драку. А если какой-нибудь развратный старикашка начнет подглядывать за соседями в подзорную трубу, соседи в конце концов заметят это и потребуют прекратить слежку.

ЭТА ПРЕКРАСНАЯ, БЕЗУМНАЯ ЖИЗНЬ...

Смена поколений, взаимодействие персонажей, семейные хроники – все это, конечно, здорово, но ведь главным элементом *The Sims* были и

УИЛЛ РАЙТ ЗА РАБОТОЙ

Любопытная деталь: создатель *SimCity* и *The Sims* Уилл Райт не принимает непосредственного участия в повседневной работе над игрой. «Я делю свое время между и *The Sims Online*, *The Sims 2* и моим новым, пока секретным проектом», – объясняет дизайнер. Итак, Уилл работает над очередной масштабной игрой, но все, что нам удалось из него вытянуть, была фраза: «Она очень, ОЧЕНЬ большая». Секретный мегапроект будет официально анонсирован лишь в 2004 году, и все наши попытки узнать о нем хоть что-нибудь разбились о непробиваемую броню Уилла. А в ответ на вопрос: «Какую игру ты хотел бы сделать больше всего на свете?», он заговорил о философских идеях Германа Гессе и истории накопления знаний человечеством... Вот, вот – наши мозги тоже начали плавиться от этого заумства.

Тем не менее, хотя Уилл Райт и не занимается непосредственно программированием или составлением недельных отчетов, он принимает весьма активное участие в разработке *The Sims 2*. Как и все остальные члены команды, он проводит за игрой долгие часы и генерирует огромное количество творческих идей и рациональных предложений. Иными словами, подобно Сиду Мейеру, Уилл предпочитает осуществлять общее руководство и контроль, не снисходя до рутинных деталей.

По идее, ситуации, когда вся семья собирается у телевизора поиграть в какую-нибудь видеоигру, должны здорово повышать Life Score. Еще бы только еще заставить папашу оторваться от своей заумной книги...

ЗАПРЕТЫ

Свобода, предоставляемая персонажам *The Sims 2*, очень велика, но не безгранична. Существуют вещи, которые делать НЕЛЬЗЯ, и программисты Maxis позаботились, чтобы мы при всем желании не смогли их осуществить. В игре действуют следующие запреты:

-Никакого кровосмешения. И дело здесь не только в моральных устоях – как бы не пытались брат и сестра завести ребенка, генетический модуль движка физически не способен смоделировать их дитя. Кроме того, графический движок не знает, что такое врожденные дефекты и уродства.

-Никаких беременностей у девочек-тинейджеров. Они могут «играться» с мальчиками сколько душе угодно, и при этом не опасаться никаких последствий.

-Никакого совращения малолетних. Тинейджеры могут заводить романтические шашни только с другими тинейджерами. И если один из влюбленных становится взрослым раньше, чем другой, то для возобновления отношений им придется ждать, пока «младшая половина» также не достигнет совершеннолетия, – иными словами, никаких романов между стариками и 16-летними подростками. А тех, кто мечтал воссоздать у себя на компьютере историю Лолиты и Гумберта, ждет большой облом...

остаются сами Симы, кажущиеся нам живыми благодаря своей разнообразной и выразительной анимации. Во второй части их лица научатся изображать широчайший спектр эмоций, включая любовь, раздражение, лицемерие, сладострастие, уныние, удовлетворенность и т.д. Призывной взгляд француженки-горничной, вороватое выражение лица у пожилого извращенца – вся эта мимика заставит вас воспринимать Симов как настоящих людей и со всей серьезностью воспринимать превратности их судеб.

Вот лишь один пример постоянно генерируемых игрой ситуационных моментов, наглядно иллюстрирующий уровень осведомленности Симов об окружающем мире и важность эмоций, отражающихся на их лицах. Вообразите себе девушку – студентку колледжа, – у которой есть сестра-близнец, у которой в свою очередь есть красавчик-бойфренд. Придя в гости к подружке, парень «по ошибке» начинает крутить шашни с ее сестрой. Между сестрами завязывается горячая ссора, наблюдая которую циничный молодой человек откровенно забавляется. В этот момент домой приходит мать девушек, и что же происходит дальше? Пока девицы препираются, этот жиголо, заламывая бровь, обменивается с мамашей многозначительным взглядом, и они вдвоем удаляются на другой конец дома...

В *The Sims 2* абсолютно все персонажи, даже слуги-NPC, наделены собственными чувствами и желаниями. И ваш похотливый дедуля вполне может положить глаз на француженку-горничную, затащить ее в кровать и... не выдержав такого накала страстей, умереть от инфаркта. После чего вокруг его смертного ложа соберется вся семья и начнет в

Тонкая мимика персонажей, отражающая такие чувства, как удивление, страх, недоверие или радость, заставляет нас поверить, что Симы – живые существа.

присутствии своих адвокатов спорить о дележе наследства...

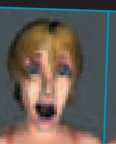
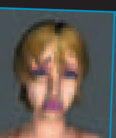
Орущие младенцы, угрюмые тинейджеры, изящные девушки, растолстевшие отцы семейств – все они являются неотъемлемыми элементами нашей с вами реальной жизни. И *The Sims 2* воссоздаст эту жизнь во всем ее богатстве и разнообразии. По большому счету, речь идет не о сиквеле к популярной игре, а о первой в истории человечества серьезной попытке смоделировать настоящую виртуальную семью. Так что готовьтесь в следующем году к большим семейным драмам...

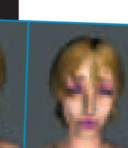
СОЗДАЙ ЛИЦО СЕБЕ ПО ВКУСУ

Игровой интерфейс *The Sims 2* еще далек от финальной версии, но с точки зрения удобства и эстетики он уже сейчас мог бы служить другим разработчикам в качестве образца для подражания. Возьмем, к примеру, процесс создания лица персонажа. В большинстве игр при конструировании лиц используются специальные шаблоны – большие голубые глаза, прямые носы, узкие бородки и т.д. – которые можно сколько угодно комбинировать между собой, но в итоге внешность все равно получится весьма заурядной.

Дизайнеры *The Sims 2* создали многослойную модель лица, позволяющую вносить изменения на уровне любого слоя. Выбрав лицевой архетип, характеризующийся неким стандартным набором черт (нос, глаза и т.д.), вы начинаете работать с модификаторами. На момент написания данной статьи они представляли собой многочисленные циферблаты и ползунки, с помощью которых можно изменить абсолютно все, – от разреза глаз до формы подбородка. Разработчики показали нам модели Майкла Джексона (крошечный носик и осветленная кожа) и молодого Ричарда Никсона. В общем, при желании вы сможете превратить героя в точную копию самого себя или любого другого человека на планете.

Но прежде чем выбирать себе длиннющий нос и мохнатые брови, учтите следующее: все эти черты будут отражены в вашем генотипе и передадутся по наследству детям. «Наша генетическая модель является составной частью игровой системы и отслеживает движение всех доминантных и рецессивных генов от родителей к потомству», – объясняет Тим Ле-Турне. Так что если вы сделаете себя похожим на Майкла Джексона, то и детишки ваши появятся на свет с рудиментарными носами и белесой кожей. Бр-р...



Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

HOME-WORLD 2

Как известно, в 1999 году оригинальный *Homeworld* совершил настоящую революцию в жанре космических стратегий – игра демонстрировала потрясающую по тем временам графику и масштабные сражения звездолетов в полном 3D. Величественная Battlestar Galactica, космические бои, в которых одновременно принимали участие десятки и сотни крошечных юнитов... Были, впрочем, у первого *Homeworld* (получившего у нас 4.5 звезды) и свои недочеты. Но в выходящей в июле второй части все проблемы, связанные с неудобством управления кораблями, похоже, будут исправлены. Кроме того, выглядит *Homeworld 2* действительно сногсшибательно – вы только полюбуйтесь на этот скриншот.

Корабль-матка по-прежнему остается вашим главным производственным центром, но новая схема исследования различных корабельных подсистем открывает широкие возможности по кастомизации крупных звездолетов. Вам не раз и не два придется мучиться над вопросами типа: установить на дредноут ангар для истребителей или же генератор невидимости?

Туманности, скопления космической пыли и планеты не просто делают космос менее однообразным, но и являются важнейшими стратегическими факторами, которые необходимо учитывать при планировании сражений.

В игре будет две играбельные расы – хорошие Hiigarans и плохие Vaygr, – причем каждая из них получит собственный уникальный набор кораблей.

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Казалось бы – что еще нового можно сказать про *Horizons*? На самом деле сказать можно очень многое. Эта MMORPG обладает огромным потенциалом, но, к сожалению, в журнале банально не хватит места для описания всех ее элементов. В *Horizons* будут и кровавые сражения, и продвинутая экономическая система, включающая даже специальные торговые навыки, и принадлежащие игрокам дома, и различные виды бизнеса, и возможность поиграть за дракона (да, да, за ДРАКОНА!)... Не торопясь, изучите скриншот – и вы оцените красоту, разнообразие и детализацию этого волшебного мира.

Монстры будут жить собственными сообществами и периодически устраивать организованные набеги на поселения игроков.

Игроки смогут строить целые города с частными домами, замками и гильдиями.

Довольно болтовни, пришло время действовать! Авторы делают все, чтобы мы уделяли поменьше времени окну чата и побольше — самой игре.

Красота иногда может пугать людей. Например, если у них слабый компьютер. Но это, к счастью, не тот случай – даже на не самой современной машине можно будет насладиться красотами *SpellForce*.

SpellForce: The Order of Dawn – это удивительный мир, где магия и волшебство – будничные вещи, а охота на драконов – любимое мужское развлечение. Магия в неумелых руках является опасной игрушкой, а уж что с ней может сделать опытный чародей... страшно подумать! И вот однажды тринадцать лучших магов не смогли поделить между собой сущий пустяк – власть над всем миром. С этого момента жизнь обычных людей сильно изменилась: извечная борьба добра со злом теперь стала проявляться в постоянных кровопролитных войнах, из-за которых от части стран остались лишь воспоминания. И именно в этот трудный для человечества период появляется самый настоящий Герой – Вы!

Вот этот тщедушный, казалось бы, персонаж на самом деле может в одиночку перебить всю армию лучниц, ящериц и завалить даже этого громадного каменного монстра. Герой ведь!

14 тысяч, 23 тысячи, 37 тысяч... опять сбился... Считать полигоны — неблагодарное дело. А разработчики тем временем называют какую-то совершенно нереальную цифру, которую страшно произносить!

Обилию спецэффектов могут позавидовать даже самые кассовые голливудские боевики!

14-16 МАЯ 2003 ГОДА
CONVENTION CENTER, ЛОС-АНДЖЕЛЕС
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003
ТЕКСТ:
ЛЕВ ЕМЕЛЬЯНОВ
ФОТОГРАФИИ:
ЛЕВ ЕМЕЛЬЯНОВ,
ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ
GAME OVER
PIRATE
NVIDIA

Признаюсь честно, я всегда думал, что Калифорния – очень жаркое место, а уж Лос-Анджелес – вообще, форменное пекло. Суровая реальность развеяла эти иллюзии, выяснилось, что здесь довольно прохладно, а на берегу Тихого океана больше пяти минут просто невозможно находиться – такой дубняк... Впрочем, Бог с ней, с лирикой – мы ведь сюда не греться ехали, не правда ли? Читайте ниже отчет десанта *CGW-Russian Edition* о торговой выставке с лаконичным названием *E3*. Сразу предупреждаю – написал только о том, что видел собственными глазами и лично «попробовал на вкус», поэтому не ждите рассказа обо ВСЕХ играх, представленных там, – для хотя бы поверхностного знакомства с ними потребовалось бы не три дня, а три месяца. Итак, добро пожаловать на *Electronic Entertainment Expo* – самое главное в году событие в мире электронных развлечений!

Статистики Ворлорда и одного из героев-спутников.

Warlords IV: Heroes of Etheria

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **INFINITE INTERACTIVE** ЖАНР: **TBS**
URL: **WWW.INFINITE-INTERACTIVE.COM** ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

Главным событием выставки для меня лично стала встреча со Стивом Фокнером (Steve Fawkner) – человеком-легендой, создателем ВСЕХ серий *Warlords*, включая знаменитую 2-ю часть, за которой мы в студенческие годы просиживали ночи напролет... То, что рассказал Стив, несомненно, порадует всех поклонников этой популярнейшей фэнтези-стратегии – игра возвращается к своим истокам, и четвертые *«Ворлорды»*, во-первых, будут пошаговыми, а во-вторых, вберут в себя все лучшее, что было накоплено жанром за его долгую историю. Более того, ориентиром разработчиков являются именно динамизм и стратегическая глубина уже упомянутых *Warlords II*! А еще в игре будет множество элементов из *Master of Magic, Age of Wonders* и даже *Disciples*. Итак, вот что мне удалось выяснить.

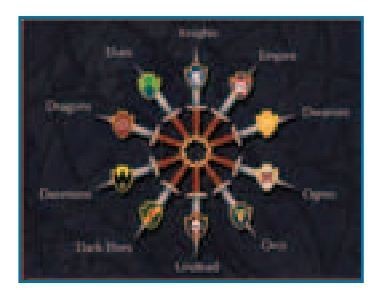
Стив Фоукнер (слева) – сценарист, дизайнер, продюсер, программист и композитор всех серий *Warlords*.

Вопреки распространенным слухам, *Warlords IV* делается не на engine от *Battlecry II*, а на совершенно новом движке. Изначально авторы действительно собирались воспользоваться программной основой риал-таймовой ветви *Warlords*, но со временем отказались от такой мысли из-за фундаментальных различий между этими двумя играми.

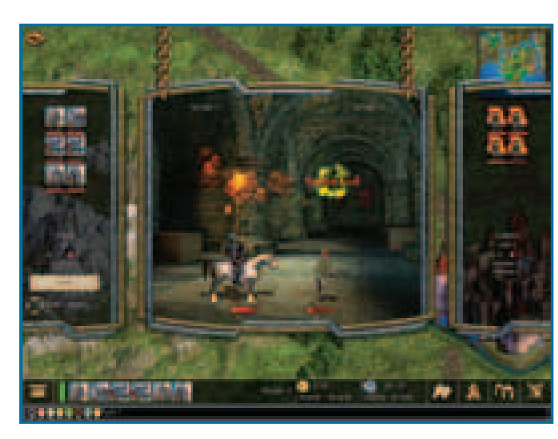
Центральной фигурой *Warlords IV* является, собственно, Ворлорд, олицетворяющий лично вас и переходящий из одного сценария в другой. Данный юнит – прямой аналог Wizard'а из *Master of Magic:* он сидит в столице (и не может ее покинуть!), каждый ход генерирует ману, изучает заклинания и кастует их на стратегической карте. При этом если на столицу нападает враг, Ворлорд сражается, как обычный (хотя и очень мощный!) юнит. Его и трех выбранных вами героев можно переносить из игры в игру, при этом весь накопленный ими опыт и навыки будут сохраняться (подробнее о ролевой системе – чуть ниже). Заклинания изучаются как в *Master of Magic* и *Age of Wonders* – в начале игры вы знаете всего лишь несколько базовых спеллов, но постепенно исследуете все более мощные и дорогие заклятья. Некоторые сооружения, например, библиотеки, помогают ускорить данный процесс. В каждом новом сценарии все заклинания требуется изучать заново, т.е. с нуля - досадная, но необходимая дань балансу.

Теперь об умениях. Создавая нового Ворлорда, вы выбираете ему 2 способности (Abilities) – главную и второстепенную. Список доступных вариантов включает одно универсальное боевое умение – Combat и 5 школ магии: Divine, Nature, Runes, Summoning и Necromancy (общее число заклинаний – более 70). Способности – это т.н. «непрокачиваемые» свойства персонажа, открывающие доступ к изучению конкретных навыков (Skills). Скиллы могут быть самыми разнообразными - школы магии, боевые приемы, ускоренное изучение заклинаний, усиление своих бойцов и т.д. – и вот их-то как раз можно и нужно повышать и прокачивать.

Как уже было сказано выше, помимо Ворлорда, из миссии в миссию можно будет переносить героев, числом не более трех. Именно эти выполняющие квесты, использующие магические артефакты и постепенно крутеющие ребята поведут в бой ваши армии, а их специализация (т.е. скиллы) определит стиль и тактику боевых действий. А теперь возьмитесь покрепче за стул: накопление опыта отнюдь не будет исключительной прерогативой Ворлорда и героев – в *Warlords IV* уровни будут получать абсолютно ВСЕ юниты! И никаких ограничений на их развитие не существует! Впрочем, как признался Стив Фокнер, РЕАЛЬНО в ходе партии рядовых бойцов можно будет прокачать примерно до 10 уровня – на большее, скорее всего, просто не хватит врагов...



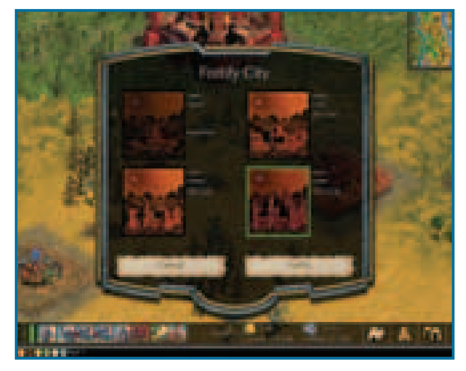
В игре будет десять рас, символически представленных в виде 10-лучевой звезды, и каждая из них будет дружить со «смежными» народами и враждовать – с «оппозиционными». Так, Knights имеют естественных союзников в лице Elves и Empire, а Undead, Dark Elves и Orcs являются их злейшими врагами. Помимо дипломатических бонусов и пенальти, отношение рас друг к другу будет впрямую влиять на эффективность производства юнитов. Как известно, в *Warlords* ключевым фактором, определяющим полезность любого юнита, является соотношение его силы и времени, необходимого для его производства. Так вот, при игре за Knights, захватив «дружественный» эльфийский город, вы сможете производить в нем базовых эльфийских юнитов со скоростью аж 2 бойца за ход. А вот для произ-



водства ОДНОГО юнита нежити вам придется ждать целых ДВА хода! Изящное решение, не правда ли? Правда, в отличие от *Age of Wonders*, построенные бойцы рас-антагонистов не дезертируют, а честно за вас сражаются (хотя, как и в *Heroes*, мораль в группе, состоящей из представителей враждующих народов, будет весьма невысокой). Кроме того, захваченный город можно разорить и отстроить на его месте город вашей собственной расы (Стив Фокнер вскользь упомянул, что в каком-нибудь из патчей разработчики, скорее всего, добавят возможность отстраивать города «дружественных» вам народов).

А сейчас – внимание, сенсация: в *Warlords IV* будет генератор СЛУЧАЙНЫХ карт! Обратите внимание – ни в одной из современных фэнтези-стратегий такой фишки нет, потому что и в *Heroes*, и в *AoW*, и в *Disciples* случайно созданная карта, скорее всего, будет или непроходимой, или наоборот слишком легкой. Сам факт наличия такого генератора означает, что игра идеально сбалансирована, и увлекательность геймплея не будет зависеть от расстановки городов и расположения рек и гор.

По словам Стива Фокнера, сегодняшним геймерам нужна стратегия, средняя партия в которую занимает не более 2-3 часов. Поэтому разработчики отказались от запланированных ранее полноценных тактических сражений – слишком уж те замедляли темп геймплея. В качестве компромисса между автоматическим подсчетом исхода битвы и тактической боевкой была использована оригинальная система, при которой и вы, и противник каждый раз выбираете из своей группы по юниту, и эти юниты сражаются друг с другом. В случае гибели одного из дуэлянтов воюющая сторона выставляет нового бойца – и так до полной победы одного из участников. Следует отметить, что при всей своей кажущейся простоте данная система предлагает богатейшие тактические возможности. Дело в том, что многие юниты, помимо стандартных атрибутов (атака, защита, количество хит-пойнтов), обладают еще и всевозможными специальными способностями (лечение и усиление своих, снятие бонусов с врагов и т.д.), и пока такой юнит жив и находится в строю, его способности действуют на всех бойцов в группе. А с его гибелью все бонусы, соответственно, исчезают... Поэтому чтобы выигрывать, потребуется изрядно напрягать мозги и планировать свои действия на несколько раундов вперед...



Подобно *Disciples*, в столице, где сидит Ворлорд, можно будет строить различные здания, а остальные города – укреплять и апгрейдить. При этом здания, воздвигаемые в столице, дают бонусы ВСЕМ вашим юнитам независимо от того, в каком городе они были произведены. Такая схема была использована, чтобы лучше сбалансировать игру и заставить нас любой ценой оборонять свою столицу.

Вроде бы все... Теперь нам остается лишь скрестить пальцы и ждать осени. И, разумеется, пожелать Стиву Фокнеру и его команде успеха, успеха и еще раз успеха!

TRON 2.0

ИЗДАТЕЛЬ: **BUENA VISTA GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **MONOLITH PRODUCTIONS**
ЖАНР: **FPS/RPG**
URL: **WWW.BUENAVISTAGAMES.COM**
ДАТА ВЫХОДА: **АВГУСТ 2003**

На всякий случай напомню для тех, кто не в курсе: игра *Tron 2.0* представляет собой продолжение фильма *Tron*, снятого 20 лет назад киностудией Disney. Главный герой игры – Джет Брэдли, сын персонажа кинокартины Алана Брэдли (его играл красавец-мужчина Брюс Бокслейтнер) – превращается в компьютерную программу и в таком виде борется против зловещей программы Tron версии 2.0. Графика – нечто неописуемое, и поверьте, скриншоты и наполовину не передают ее красоты. Общая атмосфера чем-то напоминает *System Shock 2*. Ролевая система, при которой развитие умений персонажа представлено в виде апгрейдов резидентных подпрограмм, – просто супер! Гонки на световых мотоциклах - апофеоз скорости и мощи. На этом я, пожалуй, закруглюсь, т.к. подробное *Preview* игры за авторством Тьерри Нгуена вы найдете в рубрике *Read Me*.

Ground Control 2: Operation Exodus

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL** РАЗРАБОТЧИК: **NDA PRODUCTIONS/MASSIVE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **3D-ACTION/RTS** URL: **WWW.GROUNDCONTROL2.COM**
ДАТА ВЫХОДА: **НАЧАЛО 2004**

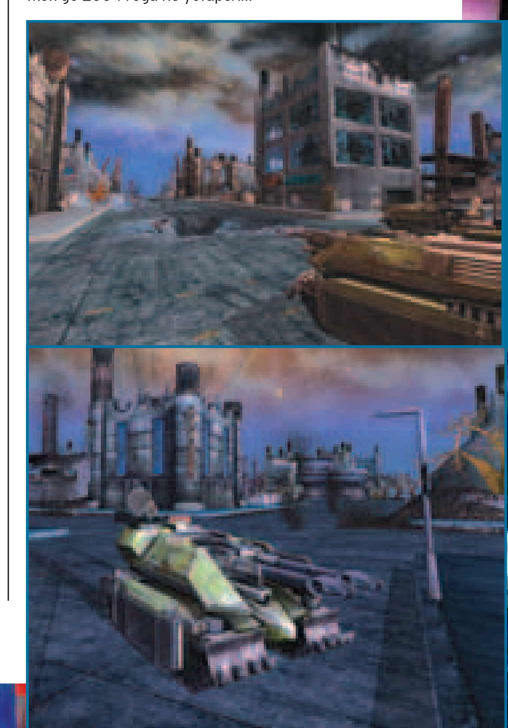
Ground Control 2 является продолжением знаменитой 3D-RTS, одной из первых совместившей полную трехмерность, удалой RTS-ный геймплей и удобное управление (все предшествующие попытки сделать это оканчивались провалами). Действие игры разворачивается в 2741 году, 300 лет спустя после окончания первой части. Война между хорошим Northern Star Alliance и злобной Terran Empire в самом разгаре, и главный герой – капитан Джейкоб Ангелус (Jacob Angelus) – оказывается втянут в самое пекло боевых действий. Момент и в самом деле драматический: Империя сумела высадить десант на последнюю планету, контролируемую NSA – Morningstar Prime. В общем, судьба Альянса висит на волоске и бравому капитану предстоит ни много ни мало спасти судьбу демократии.

Для выполнения данной задачи разработчики предоставили в его распоряжение весьма приличный арсенал – гигантские десантные корабли, бронированную пехоту, боевые машины, танки и ВВС. Кроме того, авторы таинственно намекают на какую-то древнюю легенду, которая в итоге окажется ключом к всеобщему спасению.

Что касается собственно геймплея, то упор в *GC2* сделан на тактику – бои выигрывается не грубой силой, а умелым управлением и грамотным использованием сильных сторон всех юнитов. В этом нам поможет мощный движок, играючи обсчитывающий высоко детализированные трехмерные объекты. Сражения будут строиться по следующей схеме. Сначала к месту высадки прилетает Drop Ship и зачищает территорию из бортовых орудий. Затем он садится, высаживает танки, пехоту и транспорты, после чего немедленно улетает (при этом плазма, бьющая из дюз, поднимает с земли клубы пыли, а рев двигателей в буквальном смысле оглушает). Наземные силы развертываются в боевой порядок и начинают планомерно уничтожать войска противника...

Принципиальным отличием *Ground Control 2* от остальных RTS является то, что, несмотря на свой огромный запас хит-пойнтов, десантный корабль вполне может быть сбит огнем вражеской артиллерии. Поэтому ваша работа как командира начинается еще до высадки основных сил – вначале вы должны выбрать оптимальный плацдарм и обеспечить себе безопасную посадку. Кроме того, в процессе прохождения кампании Drop Ship можно будет модифицировать и кастомизировать, устанавливая на нем более мощное вооружение, более надежную защиту и более вместительные грузовые отсеки.

Многопользовательский режим будет включать целую кучу разнообразных модов, а главное – позволит новым участникам присоединяться к уже идущей партии. В комплекте с игрой поставляется мощный редактор, дающий возможность изменять и настраивать абсолютно все. В общем и целом проект смотрится весьма симпатично, главное – чтобы движок до 2004 года не устарел...

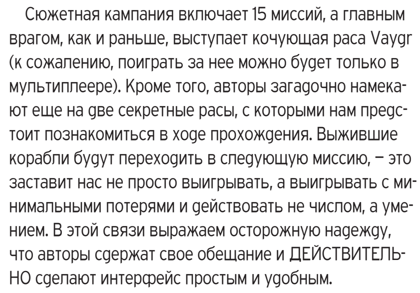


Homeworld 2

ИЗДАТЕЛЬ: **SIERRA ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **RELIC ENTERTAINMENT** ЖАНР: **3D-SPACE STRATEGY** URL: **WWW.HOMEWORLD2.COM** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2003**

Выйдя в 1999 году, первый *Homeworld* произвел настоящую революцию в жанре риал-тайм-стратегий, собрал все мыслимые и немыслимые награды, и до сих пор остается знаменем жанра трехмерных космических RTS. Через полгода выходит продолжение этого шедевра, и вот что нам удалось узнать про него на выставке.

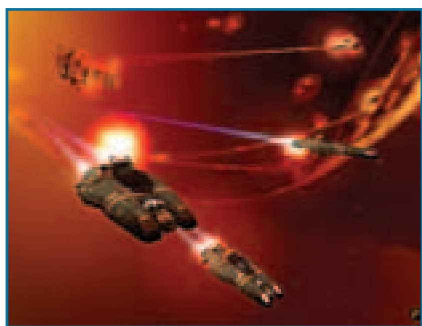
Как вы помните, в первой части раса Hiigarans отвоевала-таки у врагов свою Родину, но мира в галактике от этого не прибавилось. Более того, предсказанное в одном из древних пророчеств появление новой космической угрозы вообще поставило под сомнение целесообразность их возвращения в родную систему. Многострадальному народу предстоит новое путешествие – на этот раз к центру галактики, – и жестокая борьба за свою Судьбу. Для этой цели в глубочайшей тайне был построен новый гигантский корабль-матка, названный Pride of Hiigara. Его капитаном назначен Karan S'jet – оракул, пророк и новый командир флота.

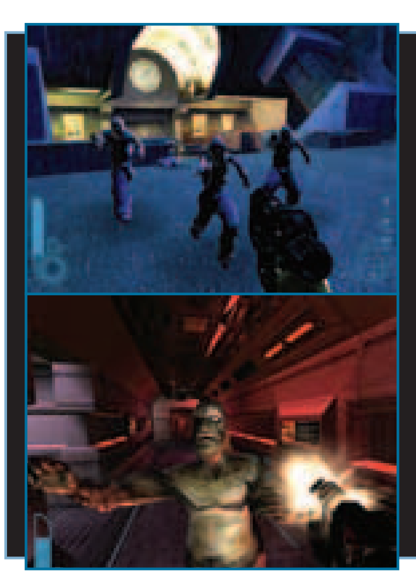


Сюжетная кампания включает 15 миссий, а главным врагом, как и раньше, выступает кочующая раса Vaygr (к сожалению, поиграть за нее можно будет только в мультиплеере). Кроме того, авторы загадочно намекают еще на две секретные расы, с которыми нам предстоит познакомиться в ходе прохождения. Выжившие корабли будут переходить в следующую миссию, – это заставит нас не просто выигрывать, а выигрывать с минимальными потерями и действовать не числом, а умением. В этой связи выражаем осторожную надежду, что авторы сдержат свое обещание и ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сделают интерфейс простым и удобным.

Новехонький трехмерный движок, способный обсчитывать повреждения отдельных модулей звездолетов, должен, по замыслу разработчиков, заставить *Hegemonia* и *O.R.B.* покраснеть от стыда и навсегда уйти на задворки истории. Впрочем, уже сейчас скриншоты дают представление о высочайшей детализации космических кораблей и качестве реализации выстрелов и взрывов.

Многопользовательский режим поддерживает до 6 игроков. В комплекте с игрой будет поставляться инструментарий для создания всевозможных пользовательских модов. Ждем Рождества.





Judge Dredd: Dredd Vs. Death

ИЗДАТЕЛЬ: **NDA PRODUCTIONS** РАЗРАБОТЧИК: **REBELLION** ЖАНР: **FPS** URL: **WWW.REBELLION.CO.UK** ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

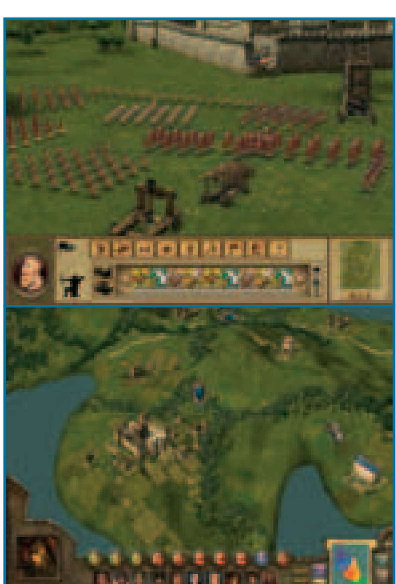
Благодаря мужественной физиономии Сильвестра Сталлоне, российские зрители прекрасно знакомы с Судьей Дреддом, но на этом, собственно, их знания о нем и заканчиваются. А между прочим, *Judge Dredd* – персонаж весьма популярной на Западе серии комиксов, чья история насчитывает уже 26 лет. Недавно на конкурсе British National Comics Awards он получил почетное звание *«Лучшего Персонажа»*, одолев в тяжелой борьбе Спайдермена и Бэтмена...

***Judge Dredd: Dredd Vs. Death* – это кровавый шутер от первого лица, действие которого происходит в постапокалиптическом городе будущего Mega-City One. На дворе – XXII век, за стенами города ютятся аж 400 миллионов свободных граждан, каждый из которых в душе – потенциальный преступник. И единственным способом остановить разгул насилия в этом человеческом муравейнике стало введение института Судей, которые находят нарушителей, судят их и немедленно приводят приговор в исполнение.**

В роли Судьи Дредда вам предстоит патрулировать переполненные городские улицы и по мере сил бороться с вампирами, нежитью и загадочными Темными Судьями, не считая всевозможной мелкой шпаны. Поклонники оригинального комикса обнаружат в игре много знакомых персонажей и локаций, включая знаменитый Grand Hall of Justice.

Игровой движок под названием Asura является предметом особой гордости разработчиков – британской студии Rebellion, – и его основными достоинствами являются продвинутый AI противников и физика «тряпичной куклы».

Напоследок о самом приятном. В отличие от приставочников, которым придется вчетвером играть многопользовательские партии в режиме split-screen (бедолаги!), мы с вами сможем насладиться нормальным мультиплеером на 32 участника через LAN и Internet.



Lords of the Realm III

ИЗДАТЕЛЬ: **SIERRA ENTERTAINMENT, INC.** РАЗРАБОТЧИК: **IMPRESSIONS GAMES** ЖАНР: **STRATEGY** URL: **WWW.IMPRESSIONSGAMES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2003**

Много лет назад серия *Lords of the Realm* была прекрасно известна любому уважающему себя стратегу, а теперь почти все о ней благополучно забыли... Давайте же освежим память – речь идет об исторической RTS, в которой есть строительство и осада замков, политические интриги, сбор ресурсов и создание армий, масштабные войны и противостояние религий... Действие третьей части происходит в интервале между 850 и1350 годами нашей эры. Различные сценарии и кампании посвящены истории Британских островов, Германии, Франции, Нормандии, Бретани, Фландрии и Дании.

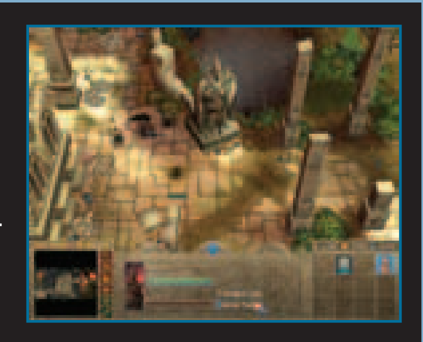
Игроку отводится роль феодала, целью которого является захват как можно большего количества земель, денег и власти. Параллельно придется бороться с церковью, пытающейся подмять под себя всех и вся, сдерживать алчность бюргеров и купцов, а также строить замки для защиты своих владений. Для управления войсками потребуются вассалы – набожные крестоносцы, разбойные викинги, боевые епископы... Единственное сословие, которое в состоянии само о себе позаботиться, – это крестьянство, в дела которого приходится вмешиваться лишь в исключительных случаях.

Бои внешне сильно напоминают *Medievil: Total War* – те же отряды, построенные в различные формации и марширующие по трехмерной местности, те же средневековые крепости, те же осадные машины. Да, да, ведь осаде замка, как правило, предшествует предварительная обработка его с помощью требушетов, катапульт и баллист, – и движок реалистично моделирует все наносимые этими орудиями разрушения. Впрочем, если вы хотите захватить вражескую цитадель в целости и сохранности, то можете сразу же ринуться на штурм с приставными лестницами и таранами.

Трудно сказать, удастся ли *Lords of the Realm* вернуть себе былую славу и потеснить с насиженного трона серию *Total War*. В любом случае, нас ждет интересный поединок между двумя концепциями и школами игроделания. Посмотрим, что получится у дизайнеров Impressions Games, благо осталось уже совсем недолго.

War of the Ring

ИЗДАТЕЛЬ: **BLACK LABEL GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **LIQUID ENTERTAINMENT** ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY** URL: **WWW.VUGAMES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2004**



Про эту игру, на самом деле, известно очень мало, и из того, что авторы показывали на выставке, довольно трудно делать какие-либо выводы. Судя по графике и интерфейсу, нас ждет самая обычная RTS, главным козырем которой являются игровой мир и сюжет, основанный на книге *«Властелин Колец»*. Обещаны кампании за Добро и Зло, невиданно масштабные битвы, набор хорошо знакомых героев и аутентичное Средиземье.

Будем следить за дальнейшим развитием событий.

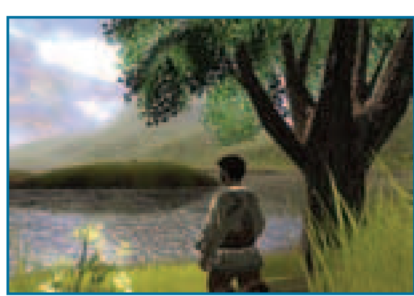
Middle-Earth Online

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL** РАЗРАБОТЧИК: **TURBINE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.LORDOFTHERINGS.COM/MEO** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2004**

Еще один представитель когорты игр «про хоббитов», поднявшейся на волне популярности фильма Питера Джексона. На этот раз разработчики решили смоделировать в онлайне целое Средиземье. Основной сюжетный конфликт заключается в противостоянии Свободных Народов и Тени с Востока. Саурон уже отправил Назгулов на поиски Кольца, и слухи о предстоящей войне привели в Гондор множество отважных искателей приключений, жаждущих подвигов и славы. Нужно ли говорить, что в роли этих приключенцев предстоит оказаться нам с вами?

Игровой движок рассчитан на одновременное присутствие в онлайне сотен тысяч игроков. На данный момент объявлены следующие играбельные расы: эльфы, люди, хоббиты и гномы, причем у каждого народа будут собственные поселения и жилища (у гномов – горы, у хоббитов – норы...). Но мне лично очень жаль, что в этом списке нет орков, – вы только представьте себе гигантскую орду этих орущих зеленокожих тварей, КАЖДОЙ из которых управляет живой игрок? А как здорово было бы жить в Мордоре или, на худой конец, в Мории... Тем не менее, уже сейчас известно, что играть можно будет как за Добро, так и за Зло, олицетворяемое Сауроном.

Помимо боевых классов, обещаны и сугубо мирные, например, ремесленник и крестьянин. По словам авторов, приключений и подвигов в *Middle-Earth Online* хватит на всех независимо от профессиональной принадлежности.



Есть ли у игры хоть малейший шанс потягаться с тяжеловесами жанра MMORPG вроде *EverQuest II* или *Star Wars: Galaxies?* На самом деле, есть – все-таки разработкой занимаются создатели обеих частей *Asheron's Call*, а по популярности волшебный мир Толкиена даст сто очков вперед любым *«Звездным войнам»*. Лишь бы только реализация не подкачала...

Dark and Light

ИЗДАТЕЛЬ: **NP CUBE** РАЗРАБОТЧИК: **NP CUBE** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.DARKANDLIGHT.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

От всех остальных сетевых RPG *Dark and Light* отличает одна важная особенность: эта игра по-настоящему БОЛЬШАЯ. Собственно, на сегодняшний день это САМАЯ большая MMORPG на свете. Более того, игровой мир не разбит на отдельные планеты, локации и подземелья, а представляет собой единое «бесшовное» пространство.

Между прочим, эта прелестная лучница – одна из разработчиков *Dark and Light!*

Вот лишь сухие факты и цифры. Размер вселенной – примерно 800x800 км. Имеется два стартовых королевства – собственно, Dark и Light, – в которых игрокам запрещается убивать друг друга, а также 10 королевств, которые могут переходить от одной стороны к другой, и где PvP считается самым обычным делом. В каждом королевстве имеется по пять герцогств. Герцогства в свою очередь включают по 7 графств, графства – по 9 баронств, а каждое баронство – по 13 крепостей, которые можно осаждать и завоевывать. Чтобы не мучить вас долгими вычислениями, скажу, что общее число крепостей в каждом королевстве составляет 4095. А более-менее крупных городов в игре - 213. Впечатляет, не правда ли? Плюс каждое королевство имеет собственный тип ландшафта, уникальных монстров, флору...

City of Heroes

ИЗДАТЕЛЬ: **NC SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **CRYPTIC STUDIOS** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.CITYOFHEROES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **2004**

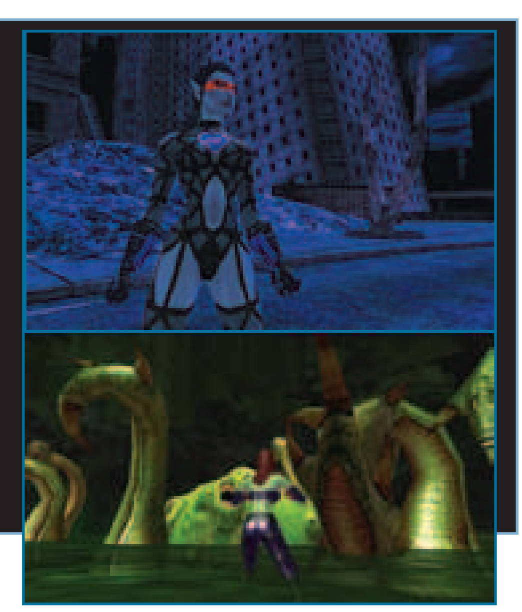
Мы уже не раз писали про *City of Heroes* на страницах *CGW*, но лишь на *E3* мне довелось увидеть игру воочию. Ее мир представляет собой гигантский город Paragon City, населенный героями комиксов (или, как зовут их американцы, «супергероями»).

Основными занятиями супергероев являются совершение подвигов и борьба со злом, что, согласитесь, идеально вписывается в концепцию геймплея MMORPG. «Зло» представлено злодеями, инопланетянами и подземными монстрами.

При создании персонажа вы должны выбрать его класс, точнее, архетип. На выбор предлагаются: Mutant, Science, Magic, Natural и Technology. Сверхъестественные умения (Powers) супергероев разделены на 40 групп, примерно по десятку умений в каждом. Авторы делают ставку на богатейшие возможности по выбору костюма, являющегося, как известно, визитной карточкой любого уважающего себя супергероя, и кастомизацию способностей персонажей. По мере выполнения квестов (здесь – миссий) и уничтожения противников персонажи будут накапливать опыт, получать уровни и осваивать новые, более продвинутые Powers.

За «плохишей» играть будет нельзя – по крайней мере, поначалу. Сие, конечно, обидно, но с другой стороны, если бы нам разрешили воплотиться в злых героев комиксов, разве стал бы хоть кто-нибудь играть за добреньких «спасителей мира»?

Честно говоря, мне не очень верится, что *City of Heroes* станет популярной где-либо за пределами США. Разве что еще в Корее?..



Не подкачал и ассортимент рас и классов. В мире *Dark and Light* вольготно проживают целых 12 народов – 3 гигантских (Half-Trolls, Half-Orcs, Braves), 5 средних (Humans, Half-Elves, Wood-Elves, Dark-Elves, High-Elves) и 4 мелких (Dwarves, Gnomes, Lutins, Fairies). Количество классов – 14, и для каждого заготовлено по 3 Эпических Квеста. Ролевая система включает в себя как набор уровней, так и развитие конкретных навыков – скиллов. Количество слотов для различных предметов на «кукле» героя – 30!

Противостояние Тьмы и Света заключается в том, что каждая из сторон пытается распространить свою магию на весь игровой мир и захватить все источники маны, из-за которых, собственно, и разворачивается большинство сражений. Битвы игроков друг с другом подчиняются строгому военному кодексу, нарушители которого объявляются вне закона.

По мере набора уровней персонаж может получить дворянский статус, причем для этого, в принципе, совершенно необязательно сражаться, – достаточно выполнять мирные квесты, торговать или заниматься ремеслом, т.к. имеется два типа экспы – боевая и социальная. Еще одним интересным полем деятельности является политика – каждый имеет возможность проявить себя на политическом поприще и занять высокое место в администрации того или иного города.

Так выглядят магические фонтаны, служащие здесь источниками маны.

С технической точки зрения игра выше всяческих похвал. Я своими глазами наблюдал, как герои пересекали необъятные просторы, полные полигональных объектов (300.000 полигонов в кадре только на ландшафт, не считая персонажей и интерактивных объектов), вращал, приближал и удалял камеру – и ни разу не столкнулся с глюками или торможением. Справедливости ради надо отметить, что в минимальных системных требованиях указаны Pentium IV 1.5 GHz и GeForce 4...

Dark and Light выглядит и играется настолько классно, что хоть сейчас беги к провайдеру и протягивай себе выделенную линию. Тем не менее, цыплят по осени считают, а выход игры намечен именно на это время года. Подождем, посмотрим, сравним... А пока просто пожелаем разработчикам удачи – она им очень понадобится в сражении за геймерские кошельки с *EverQuest II* и *Star Wars: Galaxies*.

Hannibal - The Game

ИЗДАТЕЛЬ: **ARXEL TRIBE** РАЗРАБОТЧИК: **ARXEL TRIBE** ЖАНР: **ACTION** URL: **HANNIBAL.ARXELTRIBE.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

«Молчание ягнят» смотрели? Помните утонченную Джоди Фостер в роли агента ФБР Клариссы Старлинг и сэра Энтони Хопкинса в роли доктора Ганнибала Лектера – блестящего ученого, серийного убийцы и людоеда? Сделать игру по мотивам ТАКОГО фильма – дело невероятно трудное, но в случае удачи слава и мировое признание вам обеспечены.

На прошлогодней выставке ECTS дизайнеры Arxel Tribe уверяли меня, что главным элементом их творения станет не стрельба, а интеллектуальное детективное расследование, но время расставило все по местам – на данный момент игра представляет собой классический 3D-Action с ЭЛЕМЕНТАМИ детектива (читай – квеста). Объясняется сие довольно просто – выяснилось, что большинство современных геймеров предпочитает сначала давить на курок и лишь потом думать, и даже самый «мирный» игрок может случайно убить ключевого персонажа, после чего расследование автоматически заходит в тупик, и игра становится непроходимой...

Тем не менее, основным оружием Клариссы Старлинг по-прежнему остается значок ФБР и крик: «Стоять!» – пистолет приходится применять лишь в самом крайнем случае. А еще любое насилие вызывает у нежной героини сильный стресс, вплоть до потемнения в глазах и дрожания рук.

Расследование начинается в 1998 году, в Вашингтоне. Цель Клариссы – поймать доктора Лектера. Методы включают внедрение в преступные группировки, задержание и допрос подозреваемых, сбор и анализ улик, ну и в качестве крайнего средства отстрел тех, кто не подчиняется требованию бросить оружие. Преследуя маньяка, Кларисса будет постоянно находить оставленные им следы, выяснит, что на самом деле произошло с доктором Чилтоном и Уиллом Грэхемом, а также узнает, из-за чего у Лектера поехала крыша, и он превратился в кровавое чудовище.

По ходу дела храброй агентше предстоит посетить 6 локаций, выдержанных в стиле оригинального фильма, и пообщаться с Мейсоном Вергером – жутким калекой, единственным, кто выжил после столкновения с Ганнибалом. Миллионер живет только желанием отомстить своему мучителю и больше всего боится, что Кларисса первой выйдет на Лектера и арестует его. Ближе к концу мисс Старлинг предстоит быть тяжело раненной и спасенной доктором Ганнибалом. В общем, вы поняли, скучать не придется...

Игра разрабатывается на движке *NOLF2* – авторы совершенно сознательно пошли на данный шаг, т.к. это дало им возможность отрешиться от технических проблем и полностью сосредоточиться на сюжете и геймплее.

Создание «шпионско-детективных» шутеров - дело в последнее время весьма популярное, хотя и рискованное. Новый *NOLF* мгновенно сделает вас знаменитым, а отстой вроде *007: Nightfire* опозорит на весь свет. Я лично очень надеюсь, что у ребят из Arxel Tribe все получится как надо. Пожелаем им успеха – они его заслужили.

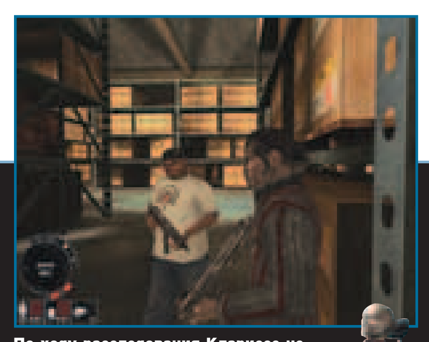
Не совсем Джоди Фостер, но, в принципе, тоже ничего.

Lineage II: The Chaotic Chronicle

ИЗДАТЕЛЬ: **NC SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **NC SOFT** ЖАНР: **MMORPG** URL: **WWW.LINEAGE2.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ЛЕТО 2003**

Lineage II: The Chaotic Chronicle – это продолжение корейской MMORPG, по популярности (измеряемой в количестве подписчиков) вполне сравнимой с такими китами онлайнового рынка, как *Ultima Online* и *EverQuest*. Тем не менее, оригинальный *Lineage* был слишком уж «восточно-азиатским» – т.е. подчеркнуто анимешным и ориентированным исключительно на домашний рынок. *Lineage II* нацелен уже на европейскую и североамериканскую аудиторию, и поэтому для его разработки был приглашен сам Ричард Гэрриот aka Лорд Бритиш.

Без преувеличения, *Lineage II* – очень красивая и стильная игра. Персонажи грациозно перемещаются по огромному миру, сражаются, общаются и вообще ведут себя как в жизни. Ролевая система выполнена в



По ходу расследования Клариссе не раз придется разбираться с делами, на первый взгляд не имеющими никакого отношения к поискам Лектера.

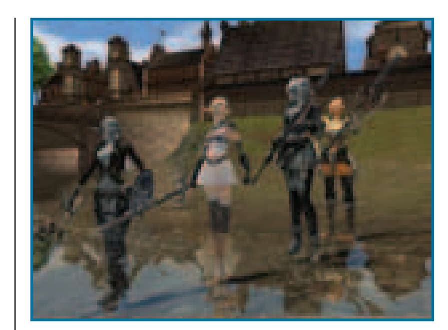
Мейсон Вергер – бывший красавец, развратник и извращенец, а ныне беспомощный калека.

достаточно традиционном духе – герои получают XP и набирают уровни, количество которых ничем не ограничено. При получении очередного уровня им выдается определенное количество т.н. Skill Points, используемых для поднятия навыков. Впрочем, просто так повысить себе то или иное умение даже при наличии свободных SP не получится – нужен специальный тренер.

На данный момент в *Lineage II* уже есть 3 играбельные расы, но к релизу их будет 5 – люди, эльфы, орки, темные эльфы и дварфы. У каждой расы имеется собственное «древо профессий», но на старте игроку предлагаются только два базовых класса – боец и маг. Сделано это, чтобы избавить новичков от необходимости делать выбор, о котором впоследствии они могут пожалеть. По мере набора опыта начинается специализация персонажей, и к 20-му уровню каждый герой уже абсолютно уникален и обладает собственным набором умений, которые непосредственно отражаются на его внешнем облике.

Убийство одних игроков другими (PvP) практикуется, но только вне «зон безопасности» (городов и прочих общественных территорий). Подобно UO, при постоянном и беспричинном убийстве других персонажей имя вашего аватара постепенно начнет розоветь, а затем и краснеть. «Покрасневшие» герои не смогут посещать города, поскольку там их будут атаковать NPC-стражи, и для восстановления доброго имени им потребуется приличное время и масса добрых дел. Что самое интересное, репутацию человека определяет не бездушная машина, а такие же, как он, живые игроки. Дело в том, что, столкнувшись с любым благовидным или неблаговидным деянием, мы можете выразить свое мнение о том, кто его совершил, – и ваше сообщение будет учтено специальной системой, отслеживающей таким образом «карму» всех персонажей. Не иначе, эту фишку выдумал сам Гэрриот...

Впрочем, имеется и совершенно легальный способ уничтожения ближних – клановые войны. Члены кланов, официально объявивших друг другу войну, смогут убивать противников абсолютно безнаказанно, и это никак не отразится на их репутации. Масштабные сражения, в которых принимают участие до нескольких десятков человек, – самое обычное дело в *Lineage II*. Между прочим, при штурме замков используются осадные машины, с помощью которых самые смелые могут даже перелетать через стены вражеской цитадели. Чтобы поощрить игроков к групповым действиям, дизайнеры дали им возможность «официально» объединяться во временные партии. Члены таких групп видят здоровье друг друга, а полученный ими опыт поровну делится на всех.



Ричард Герриот собственной персоной. Рядом с ним – русская девушка Алена, фотомодель из Лос-Анджелеса с высшим филологическим образованием.

Чтобы предотвратить гибель игроков из-за случайных перебоев в связи, авторы ввели для файтеров две различные системы боя. По умолчанию выставлен режим Auto Battle, при котором вам достаточно один раз кликнуть на противнике, после чего герой будет сам атаковать его. А для виртуозов меча имеется значительно более эффективный (хотя и рискованный!) режим ручного управления. Что касается волшебников, то они способны обрушивать на головы врагов молнии, поднимать зомби и даже вызывать драконов! Магия делится на 3 школы: White, Black и Summon, по 4 уровня заклинаний в каждой.

Продвинутая экономическая система позволяет игрокам воздвигать собственные поместья, мастерские и военные крепости. А волшебники смогут практиковать на своих землях самую разнообразную магию, создавая гоблинские деревеньки и даже целые города, населенные нежитью!

Движок, в реальном времени рисующий этот огромный и прекрасный мир, позволяет персонажам выделывать совершенно сумасшедшие трюки – парить в небесах, нырять глубоко в океан, выражать жестами радость и отчаяние. Интерфейс элементарен и в течение 5 минут осваивается даже людьми, никогда до этого не игравшими в MMORPG.

Что здесь можно сказать? Браво, маэстро Гэрриот!

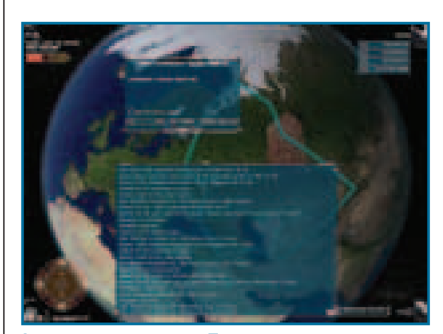
UFO: Aftermath

ИЗДАТЕЛЬ: **CENEGA PUBLISHING** РАЗРАБОТЧИК: **ALTAR INTERACTIVE** ЖАНР: **НАСЛЕДНИК X-COM** URL: **WWW.UFO-AFTERMATH.COM** ДАТА ВЫХОДА: **СЕНТЯБРЬ 2003**

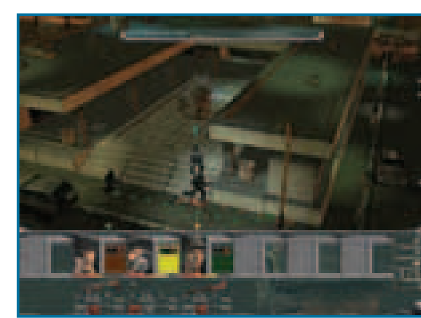
X-COM мертв. Как ни грустно это констатировать, лучший в мире стратегический сериал уже давно почил в бозе, а попытки воскресить его поделками вроде Interceptor и Enforcer скорее напоминают надругательство над трупом, чем «реанимацию».

В этой связи взоры всего прогрессивного человечества устремлены в Чехию, на маленькую команду под названием Altar Interactive. Эти люди разрабатывают игру, ФОРМАЛЬНО ничего общего с серией *X-COM* не имеющую, но по сути являющуюся ее прямым наследником. *UFO: Aftermath* – это сочетание глобальной стратегии с тактическими боями и ролевым развитием персонажей. На стратегическом уровне мы строим базы, ведем научные исследования и тренируем солдат, а на тактическом – взвод бойцов сражается с инопланетянами и накапливает боевой опыт. В течение примерно часа я беседовал с одним из разработчиков, и вот что мне удалось выяснить, кратко и по пунктам.

На землю обрушилась инопланетная чума, быстро погубившая почти всю жизнь на планете и покрывшая большую часть суши загадочной «Биомассой». Отдельные горстки уцелевших людей прячутся в нескольких подземных убежищах, служащих вашими базами. Вся планета покрыта сетью таких баз, расположенных в большинстве крупных городов, но изначально почти всеми ими владеют алиены. Наша задача - отбивать их, удерживать и отстраивать. Территория, лежащая между несколькими принадлежащими нам базами, также считается нашей.



Стратегическая карта. Территория, ограниченная светло синим контуром, находится под вашим контролем.



Тактическая миссия. Каждый солдат отмечен своим цветом, и разноцветные пунктирные линии на земле показывают, куда им приказано двигаться.

Базы бывают трех типов – военные, исследовательские и для борьбы с биомассой. Военные служат для перехвата вражеских летающих тарелок, производства оружия и контроля над территорией. Исследовательские базы предназначены для изучения инопланетных артефактов, причем ученых как таковых в нашем распоряжении нет. Просто чем больше исследовательских баз, тем быстрее идут исследования. По мере продвижения по «древу открытий» игроку будут

становиться доступны все более и более эффективные пушки и всевозможные устройства, незаменимые при борьбе с алиенами. Anti-Biomass базы, соответственно, борются с биомассой. И они, и исследовательские базы беззащитны против атак с воздуха и поэтому должны быть прикрыты военными базами. Денег в *UFO: Aftermath* нет, но строительство баз отнимает приличное время, поэтому нужно быть очень внимательным при выборе места и типа очередной базы.

Помимо баз (и, в общем-то, независимо от них), в вашем распоряжении находится команда из примерно 20 солдат, максимум 7 из которых можно брать на боевые миссии (о которых чуть позже). На мой вопрос, почему из игры была убрана возможность нанимать для каждой базы отдельно ученых и бойцов, разработчики ответили: для простоты, удобства и наглядности. Не спорю, простоты и наглядности такой схеме не занимать, но вот что касается удобства и стратегической глубины... Не уверен.

Итак, сражения. Каждый раз, когда ваши ВВС сбивают вражескую тарелку или инопланетяне атакуют какую-нибудь из ваших баз, или вы решаете расширить территорию своего влияния, загружается тактическая миссия. Как уже было сказано выше, максимальное количество бойцов, которые могут участвовать в бою, – 7. Ландшафт на тактической карте впрямую зависит от характера миссии и типа местности, на которой она протекает. Если сражение происходит под открытым небом, то в дома заходить, увы, нельзя, хотя взрывать интерактивные объекты вроде автомобилей можно. Все карты – одноэтажные, так что о разрушаемых зданиях (когда ваши бойцы могли рухнуть с крыши и лететь до самой земли) можно забыть. С другой стороны, поскольку базы и инопланетные летающие тарелки могут включать в себя по несколько уровней, на некоторых картах имеются «переходы», ведущие на верхние и нижние этажи. Инопланетяне, правда, переходить с уровня на уровень не умеют. И слава Богу, – добавим мы, – ведь сражения-то будут РИАЛ-ТАЙМОВЫМИ.

Экран экипировки персонажа. Здесь можно подробно ознакомиться с атрибутами, навыками и прочими статистиками бойцов, а также подобрать им подходящее оружие.

Это не опечатка, и с глазами у вас все в порядке. Классический, пошаговый *X-COM* навсегда ушел в прошлое. Правда, назвать *UFO: Aftermath* риал-тайм-стратегией все равно нельзя, и вот почему. В отличие от *WarCraft* или, скажем, *Baldur's Gate*, бойцы не сделают НИЧЕГО, не получив на то вашего приказа. То есть у них нет никакого AI в самом прямом смысле этого слова (а у инопланетян он есть, и весьма неплохой!). Солдаты двигаются, прячутся и стреляют, только выполняя ваши указания. Как только на поле боя происходит более-менее значимое событие (прозвучал выстрел, замечен алиен, боец ранен и т.д.), игра встает на паузу, и вы отдаете подчиненным конкретные приказы по поводу дальнейших действий. Темп сражений довольно неспешный, поэтому ни о никакой аркадности речи не идет – несмотря на реальное время, бои действительно можно назвать ТАКТИЧЕСКИМИ. Скажу вам честно – я ожидал худшего...

Теперь пара слов о самих солдатах. Каждый из них имеет набор базовых атрибутов (сила, здоровье, интеллект), набор скиллов (подразделяющихся на боевые, защитные, наблюдательность и «прочие»), а также специализацию. В боях бойцы набирают XP и повышают свой уровень. С ростом уровней растут атрибуты, в свою очередь влияющие на скорость прокачки скиллов. Например, персонаж с высоким интеллектом будет быстрее развивать навыки Aliens и Psi Power, а обладатель большой силы – Launchers, Rifles и Speed. Кроме того, базовые атрибуты определяют такие характеристики солдата, как количество хит-пойнтов, скорость бега, реакцию и т.д. В конечном итоге под вашим четким руководством бойцы разовьются в высококвалифицированных профессионалов – медиков, снайперов, саперов...

Ассортимент оружия насчитывает более 70 наименований, включая как стандартные земные пушки, так и инопланетные артефакты, изучаемые на исследовательских базах. Как я уже говорил, формально игра *UFO: Aftermath* не связана с серией *X-COM* ничем, кроме общей концепции, поэтому практически все стволы, виды инопланетян, технологии и т.д. здесь носят другие названия, хотя и имеют примерно тот же смысл.

В игре есть несколько уровней сложности, определяющих количество баз, выдаваемых вам на старте, и агрессивность противника.

Я очень жду эту игру. Жду и надеюсь, что она окажется достойной своего великого предка. Вроде бы братья-чехи из Altar Interactive идут по верному пути – с одной стороны, ничего не усложняют, а с другой – и не упрощают чрезмерно. Только бы не повторилась история с *Master of Orion III*...

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **TROIKA GAMES** ЖАНР: **ACTION/RPG** URL: **WWW.TROIKAGAMES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **2004**

Компания Troika Games – далеко не новичок в деле создания ролевых игр. В свое время ее дизайнеры принимали участие в разработке великого Fallout, на ее счету, безусловно, выдающийся, хотя и провалившийся по продажам Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura. Сейчас в недрах студии кипит работа над двумя проектами, совершенно разными по стилю и духу: Greyhawk: Temple of Elemental Evil – классической D&D-RPG с походовыми боями и Vampire: The Masquerade – Bloodlines – гибридом экшена и RPG, сделанным по готической вампирской вселенной от компании White Wolf.

Думаю, большинство геймеров помнят первую игру от Activision, сделанную в сеттинге Vampire: The Masquerade – она называлась Redemption и рассказывала о злоключениях доблестного крестоносца, превращенного в вампира и влюбленного в прекрасную монашенку... Неудачная получилась вещь, прямо скажем. Так вот, рад вам сообщить, что между сюжетами Bloodlines и Redemption нет абсолютно НИКАКОЙ связи. Эти две RPG объединяет только набор правил и общая атмосфера Маскарада, за которым вампиры прячутся от людей.

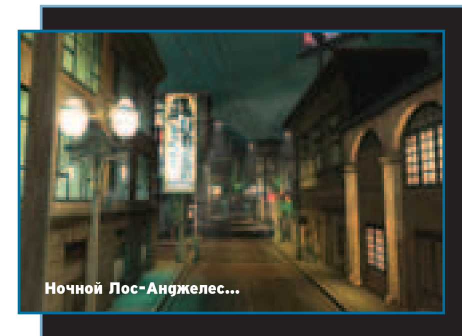
При создании персонажа в Bloodlines мы имеем возможность выбрать его клан аж из 7 различных вариантов. Представители каждого клана обладают уникальными достоинствами и недостатками, требованиями к атрибутам и специальными способностями. Кроме того, играть можно как за мужчину, так и за женщину, и, по словам авторов, клан и пол персонажа впрямую влияют на целый ряд сюжетных развилок и возможность выполнения определенных квестов. Простой пример: представительницы некоторых кланов отличаются феноменальной красотой и могут очаровать любого мужчину, встретившегося им на пути. А вампиры, принадлежащие к одному из самых уродливых кланов, могут становиться невидимыми. А еще один клан обладает способностью вызывать крыс, от которых добропорядочные американцы в ужасе разбегаются во все стороны...

Ролевая система выполнена в точном соответствии с правилами White Wolf: атрибуты персонажей, заклинания (12 штук, включая Supernatural Speed, Invisibility, Mind Control и Superhuman Strength) и скиллы полностью соответствуют своим настольным прототипам. Роль маны выполняет высосанная вампиром кровь жертв, что вынуждает вас постоянно возобновлять ее запас. И здесь игрока подстерегает довольно неприятная подстава: действие Bloodlines разворачивается в современном Лос-Анджелесе, и сосать у американских граждан кровь на виду у других граждан чревато разрушением Маскарада. Кроме того, помимо здоровья и запаса крови, одним из важнейших динамических параметров вампира является его «человечность» (Humanity). Если она падает ниже определенного уровня, герой (или героиня) превращается в неуправляемого монстра. Чтобы этого не допустить, нужно стараться свести убийства людей к минимуму (а потребность в свежей крови восполнять... ну, например, крысами) и совершать всевозможные добрые дела.

Вот такие милые вампирши представляли *Bloodlines* на стенде Activision.

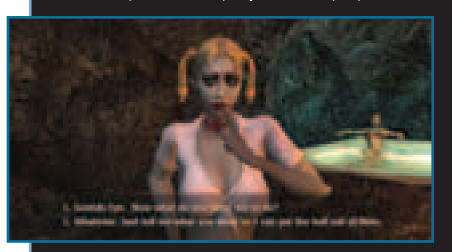
Кстати, о добрых делах, сиречь квестах. Сюжет обещан, хоть и линейный, но сильно ветвящийся, т.е. развитие дальнейших событий будет зависеть от решений, принимаемых игроком в ключевых местах. Известно, что нас ждет драматическая любовная история, масса непростых с моральной точки зрения выборов, постоянный баланс между добром и злом и блестящая карьера в вампирской иерархии с перспективой занять место самого Властелина Ночи. Правда, при этом умалчивается, что для этого придется сделать – уж не перебить ли всех конкурентов? Концовок будет несколько, но сколько именно – авторы открыть отказались, сославшись на конфиденциальность информации.

Ассортимент оружия будет самым разнообразным – от когтей и клыков до пулеметов и ракетниц. Кстати, на мой вопрос, можно ли будет в Bloodlines, как в классических фэнтезийных RPG, продавать


Ночной Лос-Анджелес...

ненужное оружие и другое барахло, снятое с убитых врагов, ребята из Troika Games, секунду поколебавшись, ответили: «Да».

Как известно, Redemption – первая игра по вселенной Vampire: The Masquerade – очень страдала из-за отсутствия паузы и невозможности в любой момент сохраниться. В результате ее разработчикам пришлось даже выпускать специальный патч (знаменитая заплатка версии 1.1). Авторы Bloodlines учли горький опыт своих предшественников и собираются изначально включить в свое творение обе эти возможности.


Сцена в стрип-клубе. Эта танцовщица – тоже вампирша, и у нее есть для вас важный квест.

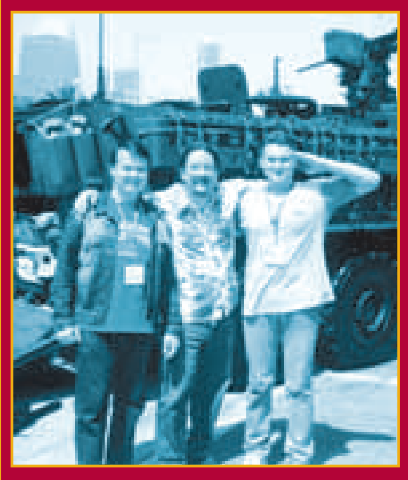
Игра использует движок Half-Life 2, и, вы знаете, это нечто фантастическое в буквальном смысле слова. Достаточно сказать, что Bloodlines была в числе игр, показываемых на стенде компании ATI, где демонстрировались возможности ее новейших карт. Панорама ночного Лос-Анджелеса - просто чудо, а главное, то, что вы видите на экране монитора, в точности соответствует реальному облику города (подтверждаю это как свидетель). К сожалению, увидеть Лос-Анджелес при свете дня не удастся – как известно, вампиры не переносят солнечного света. Честно говоря, я и представить себе не мог, что ролевики из Troika Games способны сотворить ТАКОЕ. Высочайший уровень детализации объектов, полная интерактивность, выразительная мимика персонажей, наконец, бабочки, порхающие в ночном саду... Игра идет в перспективах от третьего и от первого лица, и между ними можно переключаться в любой момент – это сильно облегчает жизнь, позволяя для каждой проблемы выбрать оптимальный способ решения.

В общем, молодцы, Troika Games. Главное сейчас, чтобы Temple of Elemental Evil и Bloodlines имели коммерческий успех, ибо второй такой финансовый провал, который случился с Arcanum, компания, скорее всего, не переживет. Старайтесь, ребята, старайтесь! Мы за вас болеем!

LEVELORD НА E3

Встреча старых друзей – это всегда здорово. Особенно если старый друг – великий и ужасный *Ричард Грей aka Levelord*, руководитель и идейный вдохновитель студии Ritual Entertainment, автор скандальных хитов *Sin* и *Heavy Metal F.A.K.K.2.*

Levelord по-прежнему учит русский язык, курит «Кэмел», любому напитку предпочитает водку и мечтает приехать в Москву на Рождество и найти себе русскую невесту, не знающую ни слова по-английски...


Символичное фото у американского БТРа. Слева направо: *Лев Емельянов, Ричард Грей aka Levelord, Юрий Поморцев* (гл. редактор журнала *«Страна Игр»*).

На вопрос о степени его участия в проекте *Counter-Strike: Condition Zero,* Ричард Грей ответил четко и однозначно: *«Руковожу!»* После чего рассказал, как дизайнеры Ritual переделывали все практически с нуля, и о мучениях, связанных с портированием игры на Xbox (Xbox-версия *CS:CZ* должна появиться в продаже одновременно с PC-шной).

На последовавший за этим недоуменный вопрос о том, разве можно играть в *CS* с помощью ГЕЙМПАДА, Levelord заверил, что можно и даже очень неплохо: *«Первые 5 минут ты пребываешь в полной прострации, а затем привыкаешь, откидываешься на спинку кресла и расслабляешься, поглаживая пальцами джойстик. Ничего общего с нервотрепкой мыше-клавиатурного управления!»*

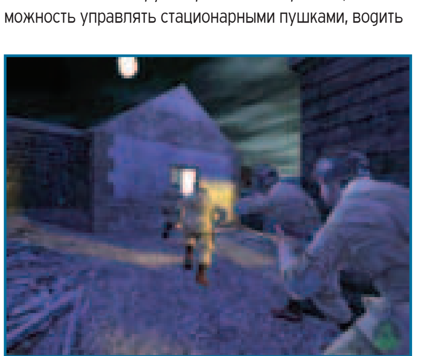
До встречи в Москве, Ричард! Не забывай о России!

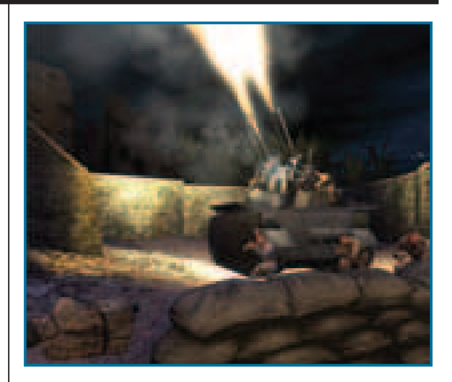
Call of Duty

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **INFINITY WARD** ЖАНР: **ACTION**
URL: **WWW.CALLOFDUTY.ORG** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

В полку шутеров от первого лица, посвященных Второй мировой войне, грядет пополнение. Новобранца зовут *Call of Duty* – это ответ Activision на плеяду «военных хитов» от EA – *Medal of Honor, Battlefield 1942* и адд-оны к ним. Между прочим, у игры есть все шансы на успех, ибо большинство членов команды Infinity Ward принимали в свое время участие в разработке прославленного *Medal of Honor: Allied Assault.*

Авторы делают упор на реализм и воссоздание ужасов войны «глазами простого солдата». Над головой пикируют бомбардировщики, взрывы сотрясают землю, пули свистят со всех сторон... Одиночная кампания состоит из 24 миссий, и игрок – всего лишь один из бойцов взвода, которому по несчастливой случайности довелось поучаствовать во всех самых кровавых мясорубках Второй мировой. Основные фишки: полное соответствие оружия реальным образцам, возможность управлять стационарными пушками, водить





танки, закладывать взрывчатку и т.д. Игра делается на модифицированном движке *Return to Castle Wolfenstein* (т.е. *Quake III*).

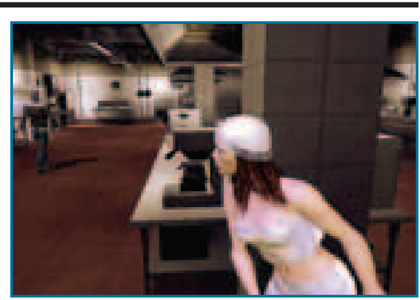
Звучит все очень даже неплохо. На экране тоже выглядит вполне прилично. Посмотрим, что получится в итоге.

Alias

ИЗДАТЕЛЬ: **ACCLAIM ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM** ЖАНР: **ACTION/ADVENTURE** URL: **WWW.ACCLAIM.COM**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

Ее зовут Сидни Бристоу, она долгое время была агентом ЦРУ, но отныне вся ее жизнь посвящена одной цели – отомстить злодею Арвину Слоуну, убившему ее жениха... Такова сюжетная завязка *Alias* – игры жанра Action/Adventure, сделанной по мотивам одноименного американского телесериала и озвученной снимавшимися в нем актерами.

Нужно отдать авторам должное – сходство героини с актрисой Дженнифер Гарнер, снимавшейся в филь-


Сидни Бристоу, героиня одноименной игры. Согласитесь, сходство почти портретное.

Живая Дженнифер Гарнер, исполнительница главной роли в сериале Alias.

ме *Alias*, действительно очень высоко. Геймплей обещан динамичный и весьма разнообразный – драки, прятки, выполнение заданий на время, шпионские миссии, разнообразные гаджеты и круто завернутый сюжет, написанный сценаристом оригинального сериала.

От себя могу добавить – Сидни действительно очень здорово прыгает, бегает и дерется, особенно когда ей противостоят сразу несколько противников. Это, конечно, не Кейт Арчер, но тем не менее...

Gladiator: Sword of Vengeance

ИЗДАТЕЛЬ: **ACCLAIM ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **ACCLAIM MANCHESTER** ЖАНР: **ACTION/ADVENTURE** URL: **WWW.ACCLAIM.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

В 106 году нашей эры Римская Империя переживала отнюдь не лучшие времена. После безвременной кончины любимого в народе императора Траяна на престол взошел жестокий и взбалмошный Аррунций. Военные поражения, голод, эпидемии – это все пустяки, но новый цезарь повелел снести часть Рима, чтобы выстроить грандиозную арену для гладиаторских битв...

И вот тут-то на сцене появляется наш главный герой – Гладиатор, избранный богами, чтобы восстановить былую славу Империи.

С точки зрения геймплея, *Gladiator: Sword of Vengeance* представляет собой кровавое мочилово-рубилово от третьего лица с полосками здоровья над головами персонажей. Разнообразные боевые приемы, груды всевозможного оружия, монстры из греко-римской мифологии, варвары, нежить, лабиринты, языческие храмы и запутанный сюжет прилагаются.

***Gladiator* весьма пристойно выглядит и играется легко и ненапряжно. Те, кому пришлись по вкусу *Blade of Darkness* и *Rune*, будут от этой игры в полном восторге.**

Painkiller

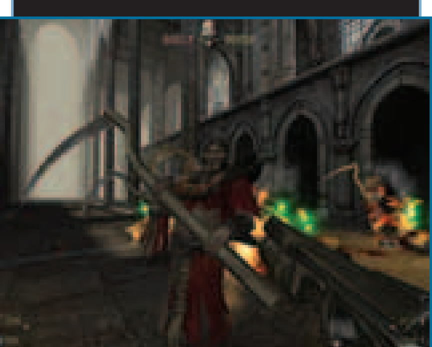
ИЗДАТЕЛЬ: **DREAMCATCHER GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **PEOPLE CAN FLY** ЖАНР: **FPS** URL: **WWW.DREAMCATCHERGAMES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

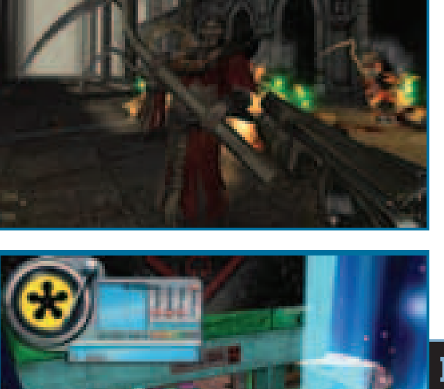
Вообще-то говоря, *Painkiller* – это мой любимый альбом группы Judas Priest, поэтому ваш покорный слуга просто не мог пройти мимо игры с таким названием, несмотря на то что ее издает компания DreamCatcher. Компьютерный *Painkiller* представляет собой жутко мрачный хоррор-шутер от первого лица, который в определенные моменты по накалу страстей может поспорить с самим *Doom III*.

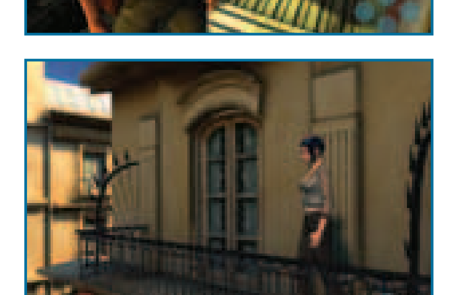
Сюжет закручен вокруг вечной битвы Рая и Ада, а геймплей сводится к отстрелу полчищ самых жутких монстров, которых я только видел в этой жизни. Разработчики гордо заявляют, что по количеству полигонов в кадре их движок под названием PAIN Engine в 100 (сто!) раз превосходит любой другой современный шутер, но подобные заявления мы, пожалуй, оставим на их совести. Впрочем, необходимо признать, что графика действительно отменная, а дизайн уровней идеально соответствует духу и атмосфере игры.

Еще одна оригинальная фишка заключается в том, что по мере прохождения уровней вы собираете души нежити, служащие здесь валютой, и покупаете на них более продвинутое оружие. Множество разнообразных мультиплеерных модификаций и гибкий редактор прилагаются.

Битвы 3D-шутеров – это всегда интересно. И, похоже, этой осенью нам предстоит стать свидетелями весьма впечатляющей драки между *Doom III* и остальными претендентами на звание «самой страшной игры на свете».







Broken Sword: The Sleeping Dragon

ИЗДАТЕЛЬ: **THE ADVENTURE COMPANY** РАЗРАБОТЧИК: **REVOLUTION SOFTWARE** ЖАНР: **ADVENTURE** URL: **WWW.ADVENTURECOMPANYGAMES.COM** ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

Серия *Broken Sword* по праву считается классикой эпохи плоских рисованных квестов. На ней выросло не одно поколение геймеров и разработчиков, о ней говорили и писали годы спустя после выхода последней части... Но времена меняются, мультяшные адвенчуры уходят в прошлое, наступает эра полного 3D. И *Broken Sword III* смело делает шаг в трехмерность. Убьет ли это серию или, напротив, подарит ей второе рождение? Давайте разбираться.

Завязкой нового приключения Джорджа и Нико стало убийство одного парижского хакера. Кроме того, по всему миру прокатилась волна подземных толчков, не имеющих никакого логического объяснения. В ходе расследования всех этих загадок неразлучная парочка побывает в джунглях Конго и восточной части Англии, посетит пирамиды в Эфиопии, покопается в готических замках и, разумеется, узнает о некоем Древнем Заговоре, Тайнах Тамплиеров и о демонических прислужниках вечного Зла... В конечном итоге, они, разумеется, спасут мир, и все будет ОК.

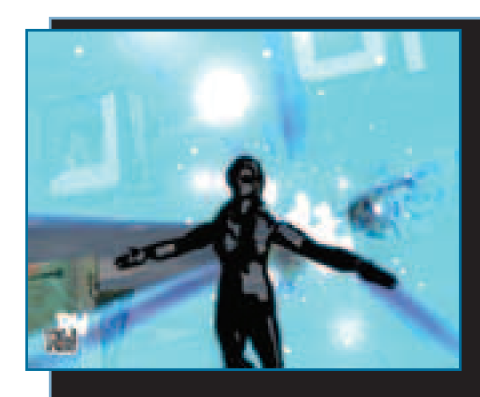
Будь *The Sleeping Dragon* обычной трехмерной адвенчурой, мы вряд ли стали бы о нем писать в репортаже. Но ведь это *Broken Sword!* Ждем, с нетерпением ждем октября.

Melodie Mars

ИЗДАТЕЛЬ: **НЕ ОБЪЯВЛЕН** РАЗРАБОТЧИК: **MEDIA NET PRODUCTIONS/WICKED WITCH SOFTWARE PTY. LTD.** ЖАНР: **СИМУЛЯТОР ДИДЖЕЯ/RPG** URL: **WWW.MELODIEMARS.COM** ДАТА ВЫХОДА: **НЕ ОБЪЯВЛЕНА**

На фоне разрекламированных суперхитов, издаваемых мегакорпорациями, мы зачастую совершенно упускаем из виду крайне интересные, но не раскрученные проекты, авторы которых с таким трудом находят (а иногда и не находят!) издателей для своих творений. К таким малоизвестным играм относится и *Melodie Mars* – представитель «музыкального» жанра, давно и прочно обосновавшегося на приставках, но практически отсутствующего на PC. Итак.

***Melodie Mars* – это цифровая девушка, точнее, искусственный интеллект, обладающий са-**



мосознанием. Ее цель – стать полноценным человеком, и она уверена, что добиться этого можно, став знаменитой. Поэтому бедняжка выбирает каторжную профессию диск-жокея и начинает соревноваться с другими популярными DJ в клубах и дискотеках.

Игра разбита на миссии, вернее, на «музыкальные дуэли», но жесткой связи между ними нет, и каждый раз игрок сам решает, с кем будет состязаться (список противников весьма обширен и колоритен, чего стоит хотя бы красотка Baby Lemonade). В промежутках между миссиями *Melodie Mars* собирает записи и микширует их, готовясь к поединкам. Причем денег на покупку дисков у нее нет, поэтому девушка вынуждена красть музыку и записывать ее на специальный носитель, спрятанный в наушниках. Моральным оправданием для нашей цифровой героини служит то, что когда она таки станет знаменитой, то будет раздавать свои произведения забесплатно.

Есть и в игре и ролевые элементы – выигрывая соревнования, *Melodie Mars* повышает свои атрибуты и собирает в инвентарь полезные приспособления. Визуально это проявляется в том, что, изначально полупрозрачная, она постепенно обретает физическую форму, становясь все более и более трехмерной и похожей на настоящего, живого человека...

Бета-версию *Melodie Mars* можно совершенно бесплатно скачать с сайта www.melodiemars.com. Там же вы найдете подробнейшие инструкции по правилам игры и управлению, а в случае возникновения каких-либо проблем разработчики будут счастливы ответить на любые ваши вопросы. От души рекомендую попробовать.

Z-Opolis

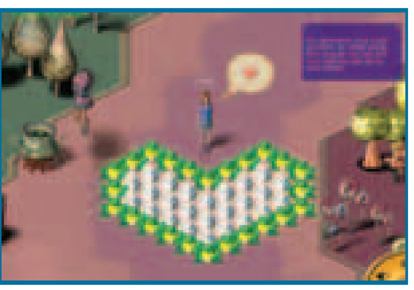
ИЗДАТЕЛЬ: **НЕ ОБЪЯВЛЕН** РАЗРАБОТЧИК: **PERSISTENT WORLDZ** ЖАНР: **МИРНАЯ СЕМЕЙНАЯ MMORPG** URL: **WWW.Z-OPOLIS.COM** ДАТА ВЫХОДА: **КОНЕЦ 2003**

Идея создать онлайновую ролевую игру БЕЗ насилия отнюдь не нова. Первой такой ласточкой стал проект *The Sims Online*, состояние которого на данный момент охарактеризовать иначе, чем «провал», увы, невозможно. У студии Disney на подходе «MMORPG для детей» под названием *Toontown Online*, но в этой игрушке, несмотря на ее мультяшный вид, есть и монстры, и бои с ними.

Авторы *Z-Opolis* пошли по другому пути. Они решили создать сетевую RPG «для всей семьи» (т.е. интересную как детям, так и их родителям), в которой насилия не может быть в принципе. Вас никто не сможет обозвать обидным словом и не сможет сделать какую-либо гадость. Впрочем, люди, как известно, всегда находят способы обойти правила, поэтому в *Z-Opolis* повсюду есть полицейские участки, где вы можете доложить о любом неблаговидном поступке, совершенном по отношению к вам. В отличие от *The Sims Online*, целью игрока здесь является не прокачка персонажа, а полноценная виртуальная жизнь. И здесь, как и в реальном мире, чтобы чего-то достичь и продвинуться, нужно делать хорошие вещи для других людей. Для развлечений имеется целая сеть клубов, предлагающих самые разнообразные мини-игры. Причем чтобы иметь возможность посещать клуб, надо быть его членом – т.е. находиться в хороших отношениях с его владельцем и другими членами...

Плоская мультяшная графика – совершенно сознательный ход авторов, т.к. игра не должна требовать ни мощных видеокарт, ни выделенных каналов связи с Интернетом. Модема на 56K будет вполне достаточно, тем более что временный разрыв коннекта здесь не грозит никакими неприятными последствиями. Иными словами, любое американское семейство Симпсонов, обладающее хоть каким-нибудь компьютером, сможет вечером собраться в гостиной и вместо того, чтобы пялиться в очередной тупейший мультсериал, перенестись в чудесный мир *Z-Opolis*, где нет насилия, и все друг друга любят и друг другу помогают. Разработчики из Persistent WorldZ даже отказались от общепринятой схемы ежемесячной абонентской платы за свое творение – оплата в *Z-Opolis*, во-первых, почасовая, а во-вторых, крайне низкая (т.е. денежки из семейного бюджета капают только тогда, когда Симпсоны ДЕЙСТВИТЕЛЬНО проводят время в игре).

Что тут сказать? Флаг вам в руки, ребята, и барабан на шею!..



ПИРАТСТВУ – БОЙ!

Electronic Entertainment Expo – важнейшее событие не только в мире игр, но и в области борьбы с игровым пиратством. Так, в этом году в ходе выставки были проведены переговоры между *Алексеем Щербаковым*, президентом российской *Ассоциации по Борьбе с Компьютерным Пиратством (АБКП)*, и руководством американской *Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения (Interactive Digital Software Association, IDSA)* – представителем интересов мировых софтверных издательств и главным организатором *E3*. В переговорах также приняли участие представители компании *GameLand* в лице издателя *CGW-Russian Edition Сергея Покровского* и вашего покорного слуги.

Слева направо: Mike Rawlinson (руководитель департамента борьбы с пиратством *ELSPA*), Roger Bennett (президент *ELSPA*), Алексей Щербаков (президент *АБКП*).

Кроме того, состоялась встреча с *Роджером Беннеттом (Roger Bennett)* – президентом европейской *Ассоциации Издателей Развлекательного Программного Обеспечения (Entertainment & Leisure Software Publishers Association, ELSPA)*, подтвердившая стремление сторон к развитию взаимовыгодного сотрудничества, направленного на защиту интеллектуальной собственности издателей игрового программного обеспечения в России и странах СНГ, создания благоприятного климата для инвестиций и дистрибьюции, а также расширения и упрочения развивающихся рынков России и стран СНГ.

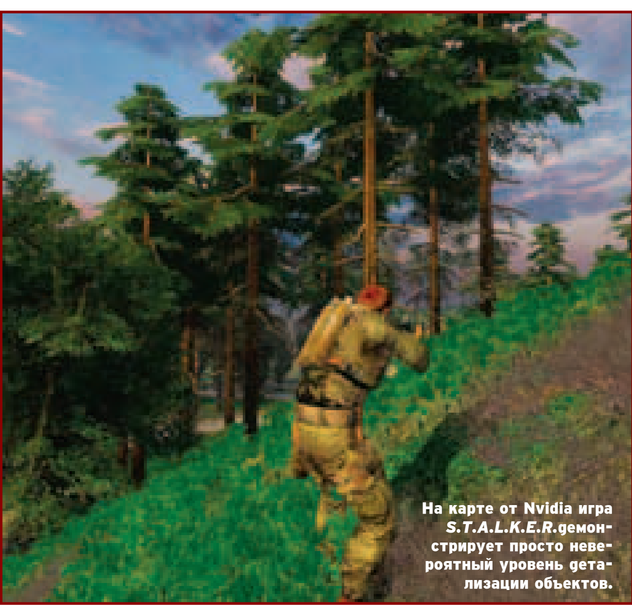
Слева направо: Сергей Покровский (издатель *CGW-RE*), Лев Емельянов (зам. гл. редактора *CGW-RE*), Stevan D. Mitchell (вице-президент *IDSA*), Алексей Щербаков (президент *АБКП*).

Горячие времена! Под редакцией Кена Брауна

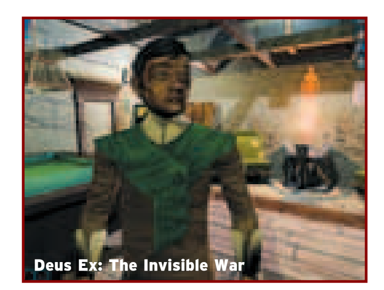
TECH

GeForce без турбонаддува

Новейшая карта GeForce FX 5900 Ultra от Nvidia сочетает быстродействие с пониженным воздухопотреблением. Уильям О'Нил



На карте от Nvidia игра *S.T.A.L.K.E.R.* демонстрирует просто невероятный уровень детализации объектов.



Deus Ex: The Invisible War

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Текстуры в *Abducted* выглядят настолько реалистично, что их хочется потрогать руками.

Nvidia пытается убить двух зайцев одним выстрелом. С одной стороны, компания преследует благородную цель добиться фотореалистичного изображения на экранах наших мониторов. А ее вторая, менее возвышенная задача заключается в том, чтобы занять доминирующее положение на рынке графических акселераторов. И руководство корпорации уверено, что видеокарта GeForce FX 5900 Ultra (NV35) позволит одновременно реализовать обе эти задачи и вернет Nvidia титул «производителя самых мощных 3D-ускорителей».

После провала карты GeForce FX 5800 Ultra (NV30), которую многие называли «ветродувом» и «реактивной турбиной», Nvidia рассчитывает, что чипсет NV35 совершит-таки технологический рывок, который не удалось совершить NV30. И если появление на рынке первого GeForce FX было омрачено многочисленными задержками, маркетинговыми просчетами и технологическими недоработками, то NV35 (представляющий собой, по сути, усовершенствованный и разогнанный NV30) ждет безусловный успех – в этом сегодня мало кто сомневается.

Как и NV30, чипсет NV35 выполнен по 0.13-микронной технологии (более продвинутой по сравнению с 0.15-микронной архитектурой Radeon 9800 Pro), позволяющей видеокарте меньше нагреваться во время работы. Кроме того, инженеры Nvidia, укомплектовавшие в свое время NV30 128-битной памятью DDR2 с пропускной способностью всего 16 гигабайт в секунду, осознали свою ошибку и снабдили NV35 256 мегабайтами 256-битной памяти DDR1 с максимальной пропускной способностью аж 27.2 гигабайт в секунду. Скорее всего, это технологическое решение станет главным козырем чипсета NV35, т.к. именно низкая пропускная способность памяти была причиной плохих результатов NV30 в целом ряде тестов. Недостатки такой архитектуры памяти стали еще более очевидными после того, как выяснилось, что технологически менее продвинутый, но оснащенный 256-битной памятью DDR1, Radeon 9800 Pro может на равных конкурировать с NV30.

Мы сравнивали производительность карты 256MB GeForce FX 5900 Ultra и флагмана ATI – 128MB Radeon 9800 Pro. Тестовой платформой служил компьютер на базе процессора Pentium 4-3 GHz. Выяснилось, что при отключении всевозможных графических наворотов NV35 показывает практически одинаковые результаты с 9800 Pro. Но при повышении разрешения экрана и включении 4-кратного антиалиасинга и 4-кратной анизотропной фильтации NV35 уделал соперника по всем параметрам. Из-за того, что наша тестовая машина не очень хорошо показала себя в таких играх, как NASCAR 2002 и UT2003, результаты теста 3D GameGauge в разрешении 1024x768 у обеих карт оказались на удивление схожими. Впрочем, это лишь подтверждает заявление Nvidia, что чипсет NV35 предназначен для работы именно в разрешении 1600x1200x32, с включением всех его сверхсовременных функций. И если установить, к примеру, 8-кратный уровень анизотропной фильтации, то разница в производительности двух карт станет еще более очевидной.

По словам представителей Nvidia, линейка карт GeForce FX создавалась для «игр нового поколения». В переводе на нормальный человеческий язык, это означает: «Не надейтесь в обозримом будущем увидеть игры, поддерживающие продвинутые фишки GeForce FX». Тем не менее, руководство компании надеется, что после того как все секторы рынка окажутся заняты картами GeForce FX, поддерживающими DX9, а также вертексные и пиксельные шейдеры версий 2.0+, – от мощнейших 256MB GeForce FX 5900 Ultra за $499 до рассчитанных на массового потребителя 128MB GeForce FX 5200 за $79 – разработчики игр начнут наконец-то разрабатывать продукты, по полной программе использующие все эти технологические навороты.

В самое ближайшее время Nvidia собирается выпустить несколько модификаций ускорителя на базе NV35, включая Ultra за $499 и не-Ultra за $399. Кроме того, планируется выход 128-мегабайтной не-Ultra-версии GeForce FX 5800 всего за $299.

И, наконец, самый главный вопрос: нам это сейчас нужно? Ответ: до выхода *Doom III* – точно нет.

NV35 vs. ATI Radeon 9800 Pro

В разрешении 1024x768 обе чипсета показали на удивление схожие результаты. Но в более высоких разрешениях и при включении продвинутых графических опций GeForce FX 5900 уверенно вырвался вперед.

	256MB GeForce FX 5900 Ultra	128MB ATI Radeon 9800 Pro
3DMark2003 Pro (1024x768)	3532	2595
3DMark2003 Pro (1600x1200)	2138	1363
3DGameGauge 3.0 (1024x768)	83	84
3DGameGauge 3.0 (1600x1200)	69	56

ТЕСТОВАЯ ПЛАТФОРМА: Обе карты тестировались на компьютере Pentium 4-3 GHz 800MHz FSB с 1GB памяти Kingston DDR 400, жестким диском 240GB Seagate SATA RAID и операционной системой Windows XP Pro. Все результаты, представленные в данной таблице, были получены при работе в 32-битном цвете с включением 4-кратного антиалиасинга и 4-кратной анизотропной фильтации.

МОДЫ

Kung Fu Maxter

Новый мод для Max Payne – почувствуй себя героем гонконгского боевика. **Джон М. Гибсон**

Похоже, Макс Пейн выбрал-таки красную пилюлю и попал в мир *«Матрицы»*. Теперь он носится по воздуху, взбегает по стенам и в полете бьет врагов ногами по головам в режиме Bullet Time. Что-то подсказывает мне, что создатели оригинальной игры ни о чем подобном даже не помышляли...

«Сколько я себя помню, я всегда мечтал быть похожим на Брюса Ли и Джеки Чана, – объясняет юный программист по имени Кеннет Юнг (Kenneth Yeung), так хорошо обучивший Макса восточным боевым искусствам. – Я наслаждался, смотря фильмы с участием этих мастеров кунг-фу, для меня их движения и стойки – настоящая музыка».

В течение полутора лет Кеннет Юнг тратил все свободное время на создание данного мода, и его труды не пропали даром - герои игры демонстрируют огромный арсенал всевозможных приемов, включая даже бой с шестами. За быстрые и правильно проведенные удары игроки получают т.н. «style points» – призовые очки, позволяющие совершенствовать свой стиль и в итоге подняться на самую вершину иерархии мастеров кунг-фу (в игре оставлена возможность использовать огнестрельное оружие, но никаких очков оно вам не принесет). Освоившись с управлением и отточив стиль, вы сможете выполнять совершенно сумасшедшие комбинации, скакать по стенам, выполнять в полете сложные приемы, уворачиваться от пуль и ударов и т.д.

Короче, лучше всего для описания данного мода подходит знаменитое выражение хакера Нео: «Вау!»

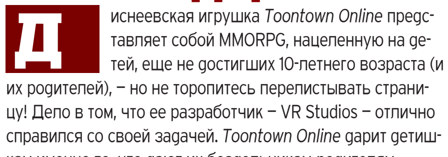
Дистрибутив можно скачать на сайте kungfu.maxpayneheadquarters.com.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Детский EQ от Диснея

Toontown приучает подрастающее поколение к онлайновым забавам. **Джефф Грин**

Диснеевская игрушка *Toontown Online* представляет собой MMORPG, нацеленную на детей, еще не достигших 10-летнего возраста (и их родителей), – но не торопитесь перелистывать страницу! Дело в том, что ее разработчик – VR Studios – отлично справился со своей задачей. *Toontown Online* дарит детишкам именно то, что дают их бездельникам-родителям «взрослые» сетевые RPG – возможность выбрать себе аватара и прокачивать его, уничтожая монстров. При этом все происходит в ярком мультяшном 3D-мире, населенном самыми разнообразными диснеевскими персонажами, вплоть до Микки Мауса и Дональда Дака.



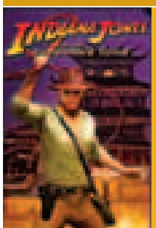
Поскольку Тьерри Нгуен aka Scooter был в этом месяце очень занят, мы решили поручить бета-тест моей 9-летней дочери Саре – и бедняжка по полной программе подсела на игру! Классический геймплей MMORPG был в *Toontown Online* очень грамотно переделан таким образом, чтобы стать понятным маленьким детям. Например, бои здесь заключаются в том, что вы острите, чтобы понизить количество «очков смеха» у ваших противников – плохих парней, которые здесь называются «Cogs». Все общение между игроками осуществляется с помощью меню – т.е. можно не опасаться нарваться на какую-нибудь грубость или непристойность. Не связанные со сражениями мини-игры позволяют детям без проблем заработать достаточно мармеладок, служащих местной валютой. А модели управляемых игроками персонажей – мультяшных собак, кошек, уток, лошадей и кроликов – все без исключения милы, забавны и поддаются тонкой настройке.

К тому моменту как вы будете читать эти строки, игра уже должна появиться в продаже. Будете в Тунтауне – передайте привет моей дочери, мисс Rosie Superdoodle, и скажите ей, что ее несчастный старый отец тоже хочет хоть бы иногда иметь возможность сидеть за своим компьютером.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ

ХОРОШИЙ: HALF-LIFE 2

Да, это действительно хорошая новость. Мы хотели бы особо отметить то, как скромно и достойно компания Valve вела себя во время разработки игры, – она несколько лет упорно трудилась и начала делать громкие анонсы, лишь когда у нее уже было что показать публике. Это так резко контрастирует с укоренившейся в игровой индустрии традицией годами делать хвастливые заявления о своем грядущем шедевре, а затем – тихо сойти на нет (3D Realms, ау!..).



ПЛОХОЙ: ДУРАЦКИЕ СИСТЕМЫ СОХРАНЕНИЯ

Мы уже писали об этом миллион раз. Господа разработчики, ради всего святого, пожалуйста, позвольте нам сохраняться в играх в любой момент! Ограниченные системы сохранения в недавно вышедших *IGI 2* и *Indiana Jones* – это просто какой-то ужас! Их авторы почему-то решили, что это очень здорово – заставлять нас снова и снова проходить участки уровней, которые мы уже излазили вдоль и поперек и выучили наизусть. И что получается в результате? Мы просто бросаем эти игры на полпути. Господа, мы платим вам свои кровные деньги. Дайте же нам возможность играть так, как хочется НАМ, а не вам!

ЗЛОЙ: ВАШИНГТОН ЗАПРЕЩАЕТ ПРОДАЖУ ИГР «С ЭЛЕМЕНТАМИ НАСИЛИЯ»

Снова здорово. В апреле сенат штата Вашингтон принял законопроект, согласно которому все торговцы, продающие игры «с элементами насилия» подросткам младше 17 лет, подвергаются штрафу в 500 долларов. Сразу же возникает целый ряд вопросов. Во-первых, кто будет решать, какая игра содержит насилие, а какая – нет? Во-вторых, как насчет штрафа для кинотеатров, продающих подросткам билеты на фильмы «только для взрослых»? А в-третьих, как насчет введения штрафов для телеканалов, транслирующих «взрослые» передачи и сериалы, например, «Клан Сопрано»? В общем, добро пожаловать в Соединенные Штаты Лицемерия и Ханжества...

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Tron 2.0

Самое сияющее Preview в моей жизни.

Тьерри Нгуен

Даже если (не дай Бог) геймплей *Tron 2.0* окажется отстойным, все равно эта игра навек останется в нашей памяти благодаря своему неповторимому графическому стилю и уникальному миру, в буквальном смысле слова купающемуся в разноцветном сиянии. Впрочем, как показали несколько часов, проведенных мною наедине с текущей версией, с геймплеем у нее все в полном порядке.

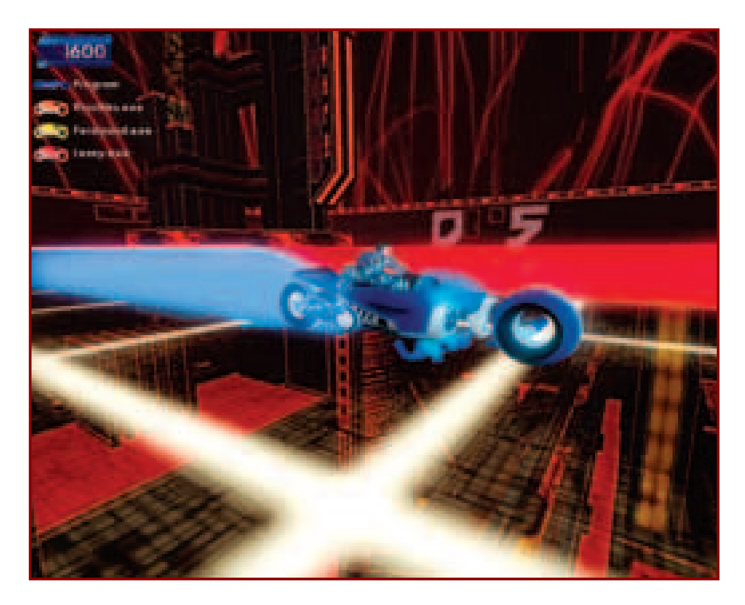
Управление подпрограммами, заменяющими здесь оружие, оборудование и навыки, сделано интуитивно понятным и очень удобным. Например, если вы хотите скрытно куда-нибудь прокрасться, то нужно загрузить Fuzzy Signature, маскирующую звук шагов. В случае рукопашного боя требуется запустить подпрограммы, повышающие броню и наносимый вами урон. А можно использовать совсем недавно введенную в игру подпрограмму Power Block, позволяющую с помощью летательного Диска отражать вражеские выстрелы – при ее апгрейде до «золотой» версии противники будут умирать, сделав по вас всего лишь один выстрел!..

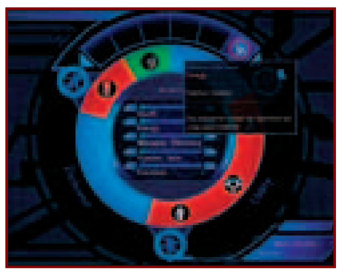
Tron 2.0 просто великолепен и на всех порах несется к своему августовскому релизу.

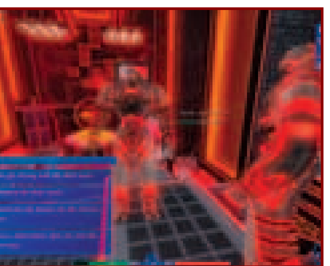
Когда мы видели игру в прошлый раз, световые мотоциклы (Lightcycles) пребывали еще в стадии прототипов, но сейчас *Tron 2.0* уже демонстрирует полноценные гонки на этих сверхскоростных транспортных средствах. Всего игра включает 16 различных трасс, которые постепенно становятся доступными по ходу развития сюжета и соревнования на которых приятно разнообразят и без того великолепный геймплей.

Многопользовательский режим под названием Discs of Tron тоже вполне работоспособен, причем он воспринимается не как классический дэфматч, а скорее как увлекательный спорт. Тактический арсенал игроков значительно богаче, чем банальный отстрел соперников, – например, на предлагаемой по умолчанию арене мы можете разрушить платформу врага, ограничив тем самым его подвижность (прямо как в оригинальном фильме). На другой арене можно стрелять по разноцветным переключателям на стенах, что приводит к исчезновению платформ соответствующих цветов, и в итоге в ваших силах кардинально изменить архитектуру игрового уровня и в буквальном смысле слова загнать противника в угол.

Единственное, что на данный момент слегка меня тревожит, – это поведение камеры при езде на световых мотоциклах. Она или жестко закреплена сзади, что делает смертельно опасным каждый поворот, или же управляется вручную, что тоже достаточно неудобно и отвлекает от самой гонки. Вообще, эти соревнования – занятие не для слабонервных. Мне, например, потребовалось около получаса только для того, чтобы освоить тренировочный режим... Но во всем остальном *Tron 2.0* просто великолепен и на всех порах несется к своему августовскому релизу. Ждем, очень ждем.







ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными портала GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой в Западных СМИ, и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	«СИ»	Game.exe	«НИМ»	«Игромания»	Ag.ru	Gamespy	GameRankings.com
C&C: Generals	5.0	8.0	7.5	8.5	9.0	7.5	9.2	7.4	9.5	8.0	8.5	8.5
Freelancer	7.0	8.5	9.0	8.5	9.0	8.0	8.8	7.2	8.0	6.5	8.5	8.5
IGI 2: Covert Strike	3.0	5.5	5.5	5.5	8.5	7.0	8.0	7.5	6.0	7.0	*	7.5
Master of Orion 3	2.0	5.5	4.0	6.0	9.0	6.0	7.8	8.0	7.0	5.0	8.0	6.0
Praetorians	6.0	7.5	7.5	8.5	8.5	7.0	9.2	8.2	8.5	7.0	8.0	8.0
Rainbow Six 3: Raven Shield	9.0	8.5	7.5	8.5	8.5	8.0	10	8.0	8.5	8.5	*	8.5

Trinity

Activision готовит «нетрадиционный» шутер с элементами *Deus Ex.*

Уильям О'Нил

Главная проблема шутеров от первого лица заключается в том, что все они чертовски похожи друг на друга, а большинство попыток создать что-нибудь по-настоящему оригинальное заканчивается провалом.

Студия Gray Matter решила в очередной раз попытаться разорвать этот порочный круг. Разработчики, за чьими плечами такие хиты, как *Kingpin, Return to Castle Wolfenstein* и *Redneck Rampage,* сейчас работают над игрой под названием Trinity, которую креативный директор компании таинственно величает «нетрадиционным FPS». Ее действие разворачивается в 2013 году в Новом Орлеане, главного героя зовут Night Stalker, и он расследует причины возникновения чумы, охватившей весь город... В общем, все свидетельствует о том, что Gray Matter готовит для нас игру с упором на сильный сюжет, т.к. многопользовательского режима в *Trinity* не будет вообще.

По словам креативного директора Дрю Маркхэма (Drew Markham), организм Night Stalker'a был подвергнут искусственному усовершенствованию, что объясняет его сверхъестественную силу, нечеловеческие способности и огромное здоровье, которое изначально имеет не стандартные 100 пунктов, а целых 170. Правда, аптечек, тут и там разбросанных по уровням, в *Trinity* не будет, и Night Stalker'y придется печиться с помощью собственных стволовых клеток – иными словами, одновременно драться и поправлять здоровье он, увы, не сможет.

Мрачные городские ландшафты *Trinity* выглядят весьма впечатляюще, вызывая ассоциации с *Kingpin* и *Requiem: Avenging Angel.* Обещаем вам, что будем пристально следить за ходом разработки и еще не раз вернемся к этой игре, выход которой пока намечен на следующий год.

САМОПАЛ: БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

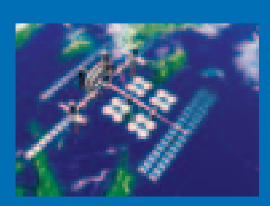
Т. Бирл Бэйкер

Игры, представляемые в нынешнем месяце, как в зеркале отражают нашу с вами реальную жизнь – речь идет о моде, сделанном по мотивам войны в Ираке, и симуляторе космической станции, дающем игроку возможность разобраться с проблемами, переживаемыми в настоящее время космической программой НАСА.

Desert Combat .3 Alpha

Desert Combat переносит геймплей *Battlefield 1942* в XXI век и сталкивает армии США и Ирака, причем американцы пользуются самым современным оружием и оборудованием вроде вертолетов «Апач», штурмовиков A-10 и танков M1A1. Кроме того, в последней версии появились мощные, хотя и уязвимые самолеты AC-130, самолеты с вертикальным взлетом «Харриер», гаубицы, ведущие огонь с закрытых позиций, целый арсенал ручного оружия и бомбардировщик-камикадзе.

Мод полностью сохраняет уникальное сочетание элементов симулятора и аркады, принесшее оригинальному Battlefield 1942 столь массовую популярность, хотя и страдает от ряда недочетов, к числу которых относятся чересчур мощное оружие и чересчур скоростные машины. Тем не менее, нужно отметить, что разработчики отлично потрудились над балансировкой классов и воюющих сторон. Рекомендуем побыстрее скачать этот мод, пока он еще бесплатен, потому что в ближайшем будущем какой-нибудь издатель наверняка захочет сделать его коммерческим.



Space Station Manager

Mistaril.com

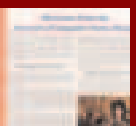
$19.95

В свете нарастающего интереса к космической программе вообще и Международной космической станции в частности представляется весьма интересным попробовать свои силы в игре, моделирующей развитие многомиллионной орбитальной исследовательской платформы. Мы начинаем с разработки и запуска коммерческих спутников связи, а затем переходим к проектированию, строительству и поддержанию в рабочем состоянии гигантских орбитальных станций с космонавтами – и все это в жестких условиях ограниченного бюджета. Благодаря простому и удобному интерфейсу игра выглядит обманчиво легкой, но поверьте, создание коммерчески прибыльной или хотя бы самоокупающейся станции потребует скрупулезного планирования и изрядного дизайнерского таланта – ведь вы должны по полной программе использовать каждый кубический сантиметр пространства...

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*

5 лет назад, июль 1998

Пять лет назад наши умы занимала только одна тема, и темой этой была отнюдь не реклама *Mad Catz Panther XL* с изображением Джона Ромеро в маскарадном костюме. Нет, господа, пять лет назад мы с головой утонули в великом и ужасном *StarCraft*, получившем в *CGW* целых пять звезд за свой «великолепно сбалансированный геймплей, поражающий воображение сюжет и стратегическую глубину». Мы были в таком восторге от игры, что уже в том же номере начали публиковать развернутое стратегическое руководство на 3 миллиона страниц. Теоретически *Encyclopedia StarCraftica* должна быть завершена примерно к 2115 году.



10 лет назад, июль 1993

В том номере на развороте страниц 52 и 53 была помещена здоровенная реклама Quarterdeck's QEMM-386 – программы управления компьютерной памятью, позволяющей выжимать из своей машины максимальную производительность «вне зависимости от того, установлен на ней 1 Мб памяти или 8». Да, в далеком 1993 году эта штука, стоившая, между прочим, $99.95, была совершенно необходима любому продвинутому геймеру. А ведь до сих пор находятся люди, с тоской вспоминающие про DOS... Что же еще интересного было в выпуске? Ну, например, небольшое Preview никому не известной игрушки под названием *DOOM*... В статье говорилось, что для нее потребуется мощный 386-й компьютер. Но несмотря на явно завышенные системные требования, мы уже тогда пророчили ей великое будущее. И не ошиблись.

15 лет назад, июль 1988

Присмотритесь к этой старой фотографии: один из изображенных на ней – живая легенда игрового мира, другой – знаменитый писатель, подаривший свое имя множеству отличных игрушек. Но вот вопрос: не кажется ли вам, что фото, запечатлевшее Сида Мейера, Тома Клэнси и еще нескольких человек, больше напоминает сходку итальянской мафии или встречу воротил с Уолл Стрит? Для полноты картины участникам не хватает только сотовых телефонов 80-х годов, по форме, весу и размеру сильно напоминающих кирпичи...

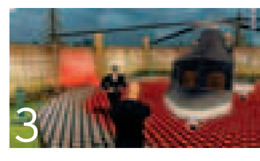
ХИТ-ПАРАД

CGW Топ 20

Лучшие компьютерные игры по результатам геймерского голосования.

Road to Rome: Грохот канонады – самая приятная музыка на свете.

C&C: Generals: Война – это высокое искусство.

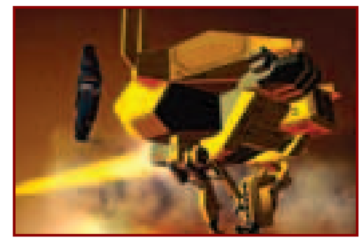


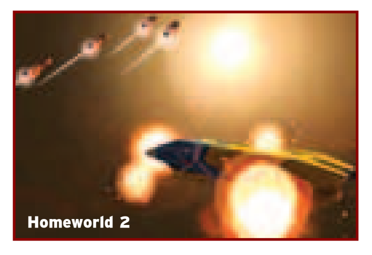
Hitman 2: Старик 47-й держится молодцом.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**Battlefield 1942: Road to Rome** (EA)	★★★★½
2	**Command & Conquer: Generals** (EA)	★★★☆☆
3	**Hitman 2** (Eidos)	★★★★½
4	**Medal of Honor: Spearhead** (EA)	★★★½☆
5	**Unreal II: The Awakening** (Infogrames)	★★★★☆
6	**SimCity 4** (EA)	★★★★½
7	**Freelancer** (Microsoft)	★★★★½
8	**No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
9	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (EA)	★★★★½
10	**Rainbow Six 3: Raven Shield** (Ubi Soft)	★★★★½
11	**Madden NFL 2003** (EA)	★★★★★
12	**RollerCoaster Tycoon 2** (Infogrames)	★★★½☆
13	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★☆
14	**MechWarrior 4: Mercenaries** (Microsoft)	★★★★½
15	**FIFA Soccer 2003** (EA)	★★★★☆
16	**Civilization III: Play the World** (Infogrames)	★☆☆☆☆
17	**Medieval: Total War** (Activision)	★★★★★
18	**Vietcong** (GODGames)	★★★½☆
19	**Praetorians** (Eidos)	★★★★☆
20	**Indiana Jones and the Emperor's Tomb** (LucasArts)	★★★★☆

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

Tribes: Vengeance




Homeworld 2

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Homeworld жив!

Vivendi анонсирует новую игровую линейку – *Tribes: Vengeance, The Hobbit, War of the Ring* и еще много чего. Кен Браун

Я вполне допускаю, что многие геймеры не в курсе, что это за компания такая – Vivendi. Зато уж, что такое Blizzard Entertainment, все знают совершенно точно. Так вот, Vivendi – это владелец Blizzard, а также Sierra Entertainment, Fox Interactive и еще целого ряда игровых студий. И в настоящий момент будущее данной корпорации представляется в высшей степени неопределенным, поскольку ее руководство пытается продать свое игровое подразделение. Согласно непроверенным данным, Microsoft и Electronic Arts не выказали интереса к покупке – и это, на самом деле, очень хорошо для нас, компьютерщиков, т.к. в случае, если бы подобная сделка состоялась, Blizzard ждала печальная судьба Bungie (т.е. все ее последующие игры делались бы для Xbox).

Тем не менее, несмотря на всю неопределенность дальнейшей судьбы Vivendi, ее игровая линейка продолжает расти. Помимо выходящего осенью *Homeworld 2,* совсем недавно были анонсированы *Tribes: Vengeance, Lord of the Rings: War of the Ring, The Hobbit, Lords of the Realm III* и еще несколько игрушек. Мы с Уильямом О'Нилом имели возможность познакомиться с некоторыми из них на мероприятии, проводимом компанией в преддверии выставки E3, и вот что мне удалось выяснить, пока Уильям любезничал с дамами, отвечающими в Vivendi за связи с общественностью.

Разработчики *Battle Realms* в настоящее время трудятся над *Lord of the Rings: War of the Ring* – первой в мире RTS, действие которой разворачивается в волшебном мире Толкиена. Игрок сможет играть как за силы Добра (т.е. бороться за уничтожение Единого Кольца), так и за Зло (и соответственно, стремиться поработить все Средиземье). В игре будут представлены многочисленные локации и персонажи, не попавшие в фильм, одиночные и многопользовательские кампании, а также специальные способности героев, магия и т.д.

Homeworld 2 на всех парах несется к релизу. Игра представляет собой логическое развитие идей, принесших в свое время такую популярность оригиналу, – улучшенная графика, продвинутые световые эффекты, возросшая детализация объектов...

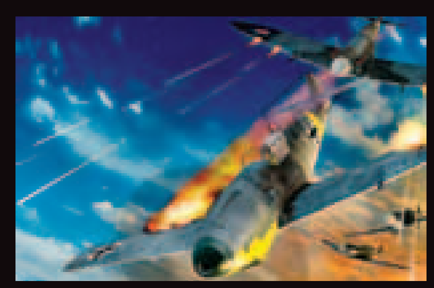
Корабль-матку теперь можно будет кастомизировать, что позволит каждому игроку подобрать для себя оптимальную стратегию победы. Истребители станут более эффективными в борьбе против больших кораблей, т.к. смогут поражать отдельные подсистемы вроде двигателей и орудийных башен. А, по словам продюсера Алекса Родберга, разрушение двигателей, по сути, означает вывод корабля из строя.

Но самая главная новость заключается в том, что Vivendi подписала со студией Irrational Entertainment (*System Shock 2, Freedom Force*) контракт на разработку следующей части сериала *Tribes*. Игра будет называться *Tribes: Vengeance*, ее выход намечен на конец следующего года, а главной фишкой станет полноценная одиночная компания, дополняющая ставший уже классическим многопользовательский режим. Дизайнеры Irrational уделяют особое внимание качеству графики и обещают реалистичную лицевую мимику персонажей, боевые машины, поднимающие в воздух пыль, и потрясающие эффекты выстрелов – как-никак игра создается на модифицированном движке *Unreal*. Проект *Tribes: Vengeance,* безусловно, заслуживает самого пристального внимания, и в следующем номере мы планируем опубликовать по нему развернутое Preview. Не пропустите!

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Даты выхода игр и информация об их переносе. Дай Люо

Важное замечание по поводу сроков выхода игр: как известно, год делится на четыре квартала, по три месяца в каждом. Если в качестве даты выхода указан не день, не месяц, а лишь квартал, то знайте - скорее всего, разработчик что-то темнит и сам понятия не имеет, когда закончит игру.



1 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY: Larry Знаменитый Ларри Холланд (Larry Holland) – создатель *TIE Fighter* и *Secret Weapons of the Luftwaffe* – представляет свою новую игру под названием *Secret Weapons Over Normandy*, выход которой намечен на сентябрь. Сюжет этого авиасимулятора с видом от третьего лица закручен вокруг «секретной эскадрильи Союзников, созданной с целью сорвать зловещие планы Третьего Рейха». В ходе 30 миссий нам предстоит полетать более чем на 20 самолетах времен Второй мировой и посетить целых 15 различных фронтов – от Европы до Бирмы.

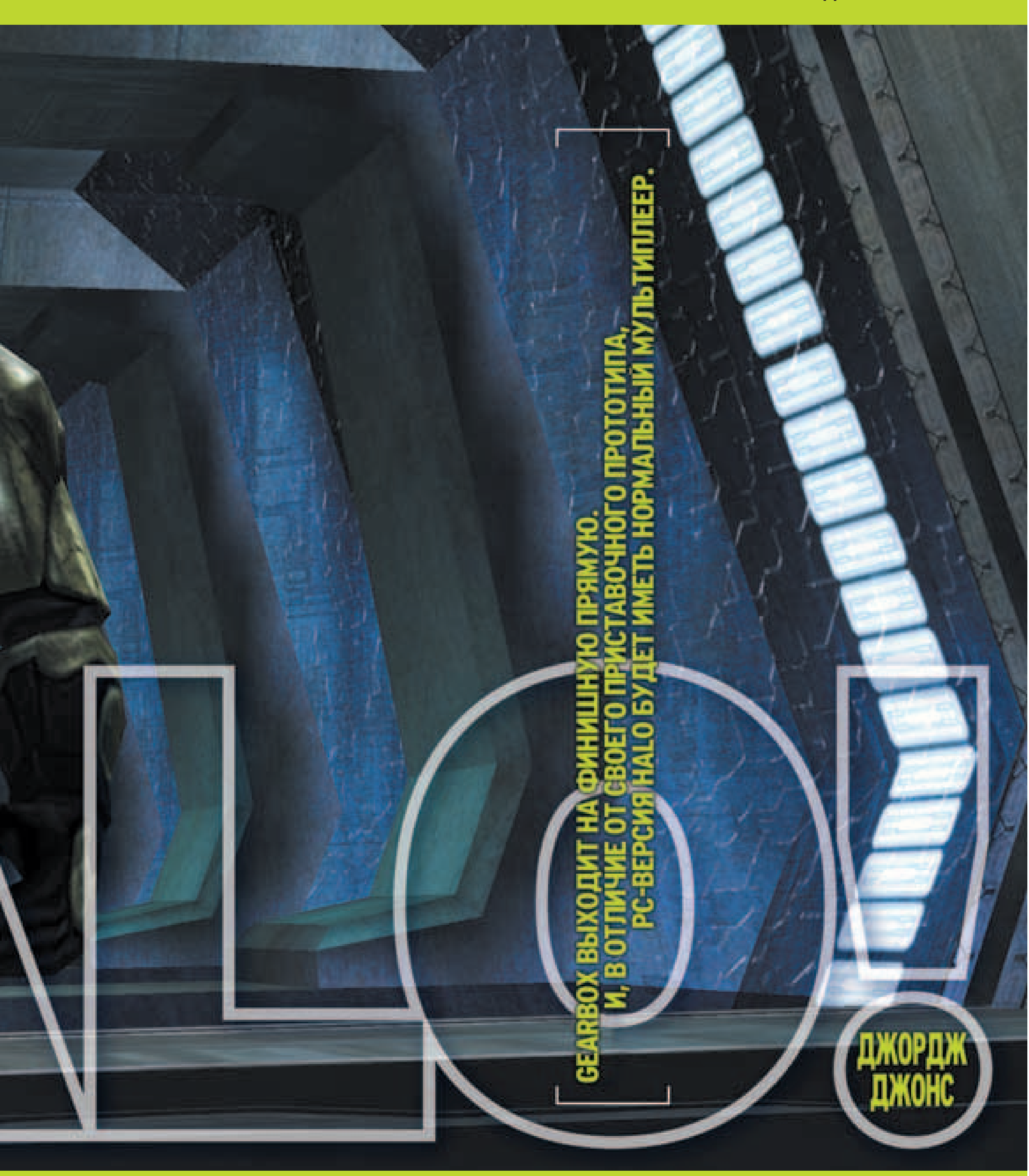
2 AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS: Недавно Microsoft и Ensemble Studios анонсировали адд-он *Age of Mythology: The Titans*. Его главным нововведением станет четвертая культура - Атланты, одиночная кампания за которых будет состоять из 12 миссий. Всего у Атлантов будет 18 стандартных и 10 мифических юнитов. Кроме того, эта культура сможет каким-то пока неизвестным образом превращать обычных юнитов в героев. Выход адд-она намечен на осень.

3 PIRATES OF THE CARIBBEAN: Зашедших на сайт игры *Sea Dogs 2* ждет сюрприз – они будут автоматически направлены на сайт *Pirates of the Caribbean*. Дело в том, что западный издатель *«Корсаров 2»* – компания Bethesda – решила переименовать проект в честь популярного фильма, расширив таким образом круг потенциальных покупателей. Что касается собственно игры, то она практически не изменилась: морские сражения, развитие персонажа, дуэли на мечах... Разработчик – по-прежнему «Акелла». По всей видимости, косметические изменения, связанные с новым названием, никак не отразятся на дате выхода, и игра появится в магазинах, как и запланировано, в июле.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology: The Titans	Microsoft	III кв. '03
Age of Wonder: Shadow Magic	Gathering	III кв. '03
American McGee's OZ	Carbon 6	II кв. '04
Anarchy Online: Shadowlands	Funcom	IV кв. '03
Aquanox 2	JoWood	III кв. '03
Armed and Dangerous	LucasArts	IV кв. '03
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	EA	июнь 2003
Black & White 2	EA	IV кв. '03
Breed	CDV	сентябрь 2003
Call of Duty	Activision	IV кв. '03
Chrome	Strategy First	II кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Commandos 3	Eidos	II кв. '03
Cossacks 2: Napoleonic Wars	CDV	I кв. '04
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	II кв. '03
Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubi Soft	август 2003
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	Mythic	неизвестна
Defender of the Crown	Cinemaware	III кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	IV кв. '03
Doom III	Activision	IV кв. '03
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '03
Driver 3	Infogrames	IV кв. '03
Empire of Magic	Summitsoft	II кв. '03
Etherlords II	Strategy First	III кв. '03
EverQuest II	Sony Online Entertainment	IV кв. '03
Freedom: Battle for Liberty Island	EA	III кв. '03
Farcry	Ubi Soft	III кв. '03
Flashpoint Germany	Matrix Games	III кв. '03
Four Horsemen of the Apocalypse	3DO	IV кв. '03
Full Throttle 2: Hell on Wheels	LucasArts	IV кв. '03
Ghost Recon 2	Ubi Soft	неизвестна
Ground Control 2	Sierra	III кв. '03
Hannibal	Arxel Tribe	III кв. '03
Half-Life 2	Sierra	сентябрь 2003
Halo	Microsoft	III кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	III кв. '03
Hidden & Dangerous II	Gathering	III кв. '03
The Hobbit	Vivendi	III кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	III кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	III кв. '03
Lord of the Rings: Return of the King	EA	IV кв. '03
Lord of the Rings: The War of the Ring	Vivendi	I кв. '04
Lords of EverQuest	Sony	IV кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Madden NFL 2004	EA	III кв. '03
Max Payne II	Rockstar	IV кв. '03
Medal of Honor: Pacific Assault	EA	I кв. '04
Men of Valor: Vietnam	Sierra	2004
The Movies	Activision	неизвестна
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	Infogrames	июнь 2003
No Man's Land	CDV	III кв. '03
Operation Flashpoint 2	Codemasters	неизвестна
Pirates of the Caribbean	Bethesda	июль 2003
Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	IV кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестна
Railroad Tycoon 3	Gathering	III кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03
Rome: Total War	Activision	IV кв. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	июнь 2003
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	III кв. '03
Splinter Cell: Shadow Strike	Ubi Soft	неизвестна
Star Trek: Elite Force II	Activision	II кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	III кв. '03
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	IV кв. '03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	GSC	IV кв. '03
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
They Came From Hollywood	Octopus Motor	III кв. '03
Thief III	Eidos	IV кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	III кв. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trinity	Activision	II кв. '04
Tron 2.0	Buena Vista Games	август 2003
Uru: Ages Beyond Myst	Ubi Soft	IV кв. '03
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
Warlords IV	Ubi Soft	IV кв. '03
Will Rock	Ubi Soft	июнь 2003
World of WarCraft	Blizzard	неизвестна
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

HELLO,
HA



GEARBOX ВЫХОДИТ НА ФИНИШНУЮ ПРЯМУЮ.
И, В ОТЛИЧИЕ ОТ СВОЕГО ПРИСТАВОЧНОГО ПРОТОТИПА,
PC-ВЕРСИЯ HALO БУДЕТ ИМЕТЬ НОРМАЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР.

ДЖОРДЖ ДЖОНС

Эти люди предпочитают партию в *Halo* походу в стрип-клуб.

Рэнди Питчфорд – профессиональный рассказчик, президент Gearbox и безумный фанат *Halo*.

«Заедем к девочкам?» – вопрос директора Gearbox звучит вполне уместно. После тяжелейшего 12-часового рабочего дня люди, занимающиеся разработкой *Halo* для PC, имеют полное право пойти в знаменитый даласский стрип-клуб и немного там расслабиться.

«Так заедем к девочкам?» Шесть разработчиков дружно кивают. Тем более что указанное заведение с 20-долларовыми танцами на заказ и характерным запахом клубники и ванили находится всего лишь в 15 минутах езды на машине. Странно только, что на лицах мужчин, собирающихся в ТАКОЕ место, почти нет энтузиазма.

«Отлично. Тогда я забегу на секунду в ванную комнату, и мы выезжаем», – 32-летний президент Gearbox Software Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) выглядит очень молодо и скорее напоминает высокого, худощавого школяра, чем солидного разработчика.

Питчфорд убегает, и, казалось бы, ничто не предвещает дурного...

«Знаете, – неожиданно обращается к оставшимся Эндрю Дженкинс (Andrew Jenkins), единственный представитель Microsoft в офисе Gearbox, весь прошедший день сражавшийся с дизайнерами в Deathmatch *Halo*, – мы могли бы сыграть быструю партию до того, как отправимся развлекаться».

Никто из присутствующих не возражает. «Отличная мысль, – говорит Дэвид Мерц (David Mertz), дизайнер уровней для PC-версии *Halo*, за плечами которого участие в работе над *Half-Life: Opposing Force*. – Сыграем на карте Death Island. Сейчас я загружу ее».

Питчфорд возвращается и обнаруживает, что прихожая пуста, – перспектива еще разок сыграть в *Halo* в очередной раз перевесила у разработчиков желание поглазеть на раздетых женщин. Президент Gearbox не удивлен и не разочарован. «На самом деле, я тоже предпочел бы никуда не ехать, а поиграть часок», – признается он.

Два часа пролетают как 20 минут. Геймплей PC-версии *Halo* стремителен и невероятно аддиктивен – подобно своему консольному оригиналу, игра волшебным образом сочетает в себе шикарную графику, бешеный драйв и интуитивное управление, что делает ее мультиплеер ничуть не менее увлекательным, чем в *Quake* или даже в *Counter-Strike*. А наличие нормального «мышиного» управления (в противоположность джойстику Xbox) делает удалой дэфматч еще более жестким и позволяет исполнять множество трюков, недоступных приставочникам.

«Вау! – Рэнди Питчфорд наклоняется вперед в своем кресле и, не в силах сдержать эмоции, кричит, – в воздухе четыре «Баньши»!» Небольшие летательные аппараты инопланетян, которые здесь называются Covenant, стремительно пикируют вниз и тут же снова с легкостью набирают высоту, оставляя за собой шлейфы реактивных газов и оглашая воздух жутким воем, напоминающим звук, издаваемый TIE-fighter'ами в *«Звездных Войнах»*.

Скажу вам честно, воздушные бои в составе звена из четырех «Баньши» – это нечто потрясающее! Играть в это можно часами, а потом часами обсуждать друг с другом различные ситуации и до хрипоты спорить о том, кто действовал более грамотно и красиво. А вот владельцам Xbox, увы, о таком остается лишь мечтать, т.к. в мультиплеере приставочной версии *Halo* летать на Banshee не разрешается...

«О, Господи», – произносит вдруг Питчфорд. Дело в том, что стрелок, управляющий стационарной орудийной башней Covenant, быстро уничтожает одну за другой всех четырех «Баньши». Проклятья тех, кто играл за их пилотов, и торжествующий смех игроков противоположной стороны разносятся по офису. «Вот гад! – обычно спокойный и мягкий голос Питчфорда неожиданно взлетает вверх на целую октаву и превращается в неистовый вопль, – ВОТ ГАД!!!»

ТОТ ФАКТ, ЧТО ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ВЫХОД *HALO* НА XBOX ЯВИЛСЯ ЕДИНСТВЕНН ВООБЩЕ СТАЛ ПОКУПАТЬ MICROSOFT'ОВСКИЕ ЧЕРНЫЕ ЯЩИКИ, ЗДЕСЬ ПРЕДПО

Как приятно передвигаться не на своих двоих, а на мощном скоростном джипе.

Четверо на одного – это нечестно...

ПОЧЕМУ ТАК ДОЛГО?

Думаю, все без исключений PC-геймеры испытывали абсолютно такие же чувства и говорили «Вот гад!» в адрес Microsoft и лично Билла Гейтса в мае 2001, когда было объявлено о том, что *Halo* сначала выйдет на Xbox и лишь потом будет портироваться на компьютер. И лишь спустя два с лишним года – в конце нынешнего лета – игра, похоже, появится-таки и на платформе, для которой она была предназначена с самого начала.

Итак, почему же нам пришлось ждать PC-версию столь долго? По словам представителей Gearbox, главным виновником задержки является мудреное устройство Xbox – особенно это касается графического акселератора. «По сути своей, Xbox – это компьютер, засунутый в черный ящик, – объясняет Дэвид Мерц, – но его начинка очень специфична и предназначена для решения совершенно определенных задач. А к моменту выхода игры на приставке видеокарта, установленная в Xbox, еще даже не поступила в продажу в PC-варианте».

Тот факт, что эксклюзивный выход Halo на Xbox явился ЕДИНСТВЕННОЙ причиной, по которой народ вообще стал покупать Microsoft'овские ящики, здесь предпочитают тактично замалчивать...

Поскольку на Xbox мультиплеер был возможен только через локальную сеть или прямое соединение, программистам Gearbox пришлось писать сетевой код для PC-версии Halo с нуля. По словам Питчфорда, это была огромная работа, на которую потребовалась куча времени, - вот вам и еще одно объяснение двухлетней задержки.

Оценить масштаб и сложность задачи, стоявшей перед Gearbox, можно хотя бы по тому факту, что над *Halo-PC* работает столько же программистов, сколько и над оригинальной Xbox-версией, и половина из них занята исключительно сетевым кодом. Впрочем, результат оправдывает себя на все сто – даже в ранней бета-версии многопользовательский режим работает очень стабильно и поддерживает приличное количество игроков.

Если бы PC-геймеры смогли простить *Halo* тот постыдный факт, что игра является портом с приставки, у нее были бы все шансы стать популярнейшим онлайновым шутером и даже потеснить в Интернете *Unreal Tournament* и *Counter-Strike*. Геймплей *Halo* великолепно сбалансирован и включает в себя массу интересных фишек, которых вы не найдете больше нигде - летающие Banshee, огнемет, джип Warthog с установленной на нем ракетницей, турель Covenant и множество новых карт, представляющих собой ледяные поля, острова и густые леса... Компьютерный вариант игры не только ни в чем не будет уступать своему приставочному прототипу, но во многом и превзойдет его (вот только кооперативного режима, увы, не будет).

«У дизайнеров Bungie была масса интересных задумок, которые они по тем или иным причинам не сумели воплотить в оригинальной игре, – объясняет Дэвид Мерц. – И мы попытались по максимуму их использовать. Кроме того, все мы были ярыми фанатами *Halo* еще до того, как взялись за этот проект, и у нас было много собственных идей по поводу того, как можно улучшить эту замечательную игру».

Пит Парсонс (Pete Parsons), директор Bungie Studios, относится к Gearbox с большим уважением: «Очень здорово, что за работу над Halo взялась такая опытная и профессиональная команда. Их работа над *Half-Life: Opposing Force* и PC-версией игры *Tony Hawk 3* заслуживает самой высокой похвалы».

К сожалению, про другое творение Gearbox – *James Bond 007: NightFire* – никак нельзя сказать, что оно заслуживает какой-либо похвалы. После того громкого провала Питчфорд и его команда до сих пор вынуждены восстанавливать свое доброе имя в глазах игровой общественности. Сам директор объясняет неудачу так: «Нам все время указывали, что нужно делать, не давая никакой самостоятельности. В итоге мы сделали именно то, чего от нас хотели... Опыт показывает, что чем больше свободы имеют дизайнеры Gearbox, тем более удачной у них получается игра».

На самом деле призрак Джеймса Бонда все еще витает в студии, и порой на страдания Рэнди Питчфорда и Дэвида Мерца бывает просто больно смотреть. Будем надеяться, что этот негативный опыт пойдет им на пользу, и в дальнейшем у Gearbox никогда не будет подобных ляпов.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Одиночная кампания Halo - нечто сногсшибательное. Сюжетная завязка такова: в самый разгар межзвездной войны инопланетяне сбивают ваш корабль. Вы оказываетесь выброшенными на Ringworld вместе со сверхсекретной информацией о местоположении Земли, которая ни за что не должна попасть в лапы противника. Инопланетяне начинают охоту...

Пока Дэвид Мерц преодолевает совершенно сумасшедший уровень, на котором десантный корабль землян совершает аварийную посадку и вынужден отбиваться от превосходящих сил Covenant Shock Troops, Рэнди Питчфорд продолжает свой рассказ о достоинствах игры: «Halo ждет несомненный успех, и важнейшими его элементами являются искусственный интеллект и адекватная реакция игры на действия геймера». Тут же Мерц подтверждает истинность данного утверждения: под его ураганным огнем некоторые солдаты Covenant поднимают руки вверх и убегают, а другие рассредоточиваются и защищаются от выстрелов полупрозрачными энергетическими щитами. Происходящее на экране выглядит настолько естественно и реалистично, что вы невольно начинаете чувствовать себя участником этих событий.

Кроме того, авторы показали нам еще один уровень, дающий представление о сюжете и его важности в *Halo*. Масштаб происходящих с героем событий, великолепные диалоги, а также общий драматизм ставят игру в один ряд с такими хитами, как *Half-Life, Deus Ex* и *System Shock*.

Конечно, ребятам из Gearbox здорово повезло - им довелось сотрудничать с Bungie, Activision, Valve и EA, у них была возможность досконально изучить все секреты и неписаные правила игроделания. «Еще Пикассо подметил, – объясняет Питчфорд за обедом, – чтобы нарушить какие-либо правила, их надо сначала усвоить».

Насколько хорошо дизайнеры Gearbox усвоили правила создания суперхитов – время покажет. А главная их цель, по словам Питчфорда, – сделать такую игру, чтобы после выхода Halo на PC все владельцы Xbox начали кусать себе локти от злости и немедленно побежали продавать свои черные ящики.

ОЙ ПРИЧИНОЙ, ПО КОТОРОЙ НАРОД ЧИТАЮТ ТАКТИЧНО ЗАМАЛЧИВАТЬ.

Главное – никогда не стоять на месте.

«Игра окончена, парень!»

Петушиные бои в эпоху межзвездных путешествий.

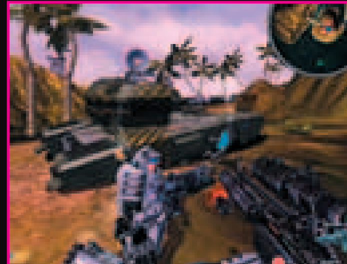
ЭКСКЛЮЗИВ!

Вражеские мосты можно и нужно взрывать.

Реактивные истребители невелики по размерам и очень маневренны. Воевать на них – одно удовольствие.

Танками расы Breed тоже можно управлять – для этого всего лишь требуется убить водителя, не повредив саму машину.

С помощью функциональных клавиш мы можем отдавать этому парню различные команды типа «Перегруппироваться!», «Огонь по собственному усмотрению», «Прикрой меня!» и т.д.


Ваши подчиненные могут занимать различные боевые посты на захваченной вражеской технике.

Этот пляшущий джигу уродец и есть солдат Breed.

BREED

На земле, в небесах и в космосе... **Тьерри Нгуен**

Много лет назад сама идея создания игры, сочетающей сражения на боевых машинах (причем как в воздухе, так и на земле) и шутер от первого лица, казалась совершенно нереальной. Была, правда, в далеком 1998-м году попытка сделать нечто подобное – речь идет об игрушке под названием Rock, – но, увы, ее разработчик разорился, так и не закончив свое многообещающее творение. Затем (уже сравнительно недавно) появились Battlefield 1942 и Operation Flashpoint, которые доказали-таки, что танки и солдаты МОГУТ сосуществовать вместе. Соответственно, следующим логическим шагом должно было стать появление научно-фантастической «стрелялки», местом действия которой будут не только земля и небо, но также и космос. В этой связи мы хотим представить вам шутер нового поколения с лаконичным названием Breed.

Управлять можно любым транспортным средством, включая десантный корабль.

ЛИЦЕНЗИЯ НА ВОЖДЕНИЕ

Breed – это чистый, ничем не замутненный экшен. То есть в игре, разумеется, есть и предыстория, и сюжет, но, по словам продюсера Свена Шмидта (Sven Schmidt), все, что вам требуется знать, можно изложить в одной фразе: «Инопланетная раса Breed завоевала Землю, и теперь мы должны отобрать ее обратно». В ходе 20 миссий нам предстоит во главе взвода бойцов Объединенного Космического Корпуса (United Space Corps, USC) сражаться с инопланетной чумой, выполняя самые разнообразные задания, – от поисков дисков с информацией до штурма и оккупации вражеских баз. Геймплей представляет собой нечто среднее между *Halo* и *Battlefield 1942*. При этом ваши возможности отнюдь не исчерпываются вождением транспортных средств и превращением уровней в руины – захватив космический челнок, вы сможете совершить путешествие с борта корабля-матки прямиком на Землю безо всяких дополнительных экранов загрузки.

Если авторы *Breed* смогут обеспечить свое творение нормальным AI, а также сбалансировать ручное оружие и боевые машины, у игры есть все шансы стать этаким *Battlefield 2642*.

В лучших традициях серии *Rainbow Six* игрок будет одним нажатием клавиши «вселяться» в любого бойца своей команды. По умолчанию вы переключаетесь между четырьмя членами взвода, но имеется также возможность занять место пилота, стрелка десантного челнока или даже командира орудийной башни корабля-матки – USC Darwin. Ассортимент боевых машин насчитывает аж 20 образцов – джипы, БРТы, летающие разведчики и т.д., причем все они управляются по одной и той же классической схеме WSAD, и все они непременно потребуются вам на необъятных игровых уровнях, средний размер которых составляет около 200 кв. км.

ОТСТРЕЛ BREED

Подобно большинству тактических шутеров (и *Halo!*), в *Breed* вы сможете одновременно нести только два вида оружия – стандартный автомат и один из специализированных стволов (ракетницу, снайперскую винтовку или миниган). Хотя в игре есть различные классы бойцов, чье стандартное оружие соответствует их специализации (так, Heavy Gunner по умолчанию несет ракетницу, а снайпер – винтовку с оптическим прицелом), никаких ограничений на использование тех или иных стволов не существует – т.е. любой персонаж имеет право взять любую пушку. Другое дело - насколько хорошо ему удастся из нее прицелиться... Так, Heavy Gunner'у будет весьма нелегко попасть в цель из снайперской винтовки, а обычному штурмовику – таскать на себе тяжеленный Rocket Launcher. Думаю, вы поняли основную идею – в идеале надо пользоваться оружием, соответствующим вашей специализации, но в экстремальных ситуациях вы сами решаете, какой ствол лучше всего подходит для данного конкретного случая. Кроме того, можно использовать трофейное оружие, снятое с трупов бойцов *Breed*, – но при этом у вас опять же возникнут проблемы с прицеливанием.

Помимо традиционных многопользовательских модов – Deathmatch и Capture-the-Flag, – *Breed* будет включать режимы Co-operative и Assault. Co-operative становится доступным только после успешного завершения одиночной кампании и позволяет пройти всю игру вчетвером с друзьями. Режим Assault больше всего напоминает битву за планету Эндор из фильма *«Возвращение Джедая»*. Корабли-матки обеих сторон – Breed и United Space Corps – висят в космосе, и ровно посередине между ними находится многострадальная старушка-Земля. Звездолет Breed защищен силовым полем, генератор которого установлен на планете. Представители обеих команд сражаются в космосе на истребителях, но при этом United Space Corps должны умудриться высадить на Земле небольшой десант, целью которого является уничтожение генератора. После отключения силового поля истребители USC получают возможность наносить флагману *Breed* повреждения, а специальные десантные челноки – высаживать пехотинцев для захвата корабля.

Если авторы *Breed* смогут обеспечить свое творение нормальным AI, а также сбалансировать между собой ручное оружие и боевые машины, у игры есть все шансы стать этаким *Battlefield 2642* и оттеснить на второй план выходящую этим летом PC-версию *Halo*.

Не так уж много зданий способно выдержать несколько прямых попаданий из танковой пушки.

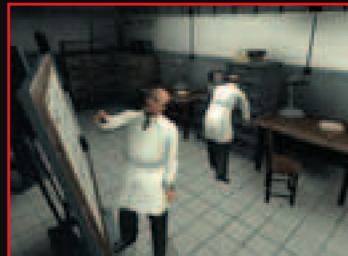
Атаковать истребителем беззащитный конвой – это, конечно, нечестно, но ведь мы на войне, черт побери!

Вместо того чтобы высаживать бойцов, вы можете атаковать врага огнем десантного челнока.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: CDV
РАЗРАБОТЧИК: BRAT DESIGNS
ЖАНР: FIRST-PERSON SHOOTER
ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2003

Раздаем последние указания товарищам и готовимся к внезапному удару. Главное – чтобы гранатометчик не промахнулся...


Ученые выводят формулу идеального Пильзенского пива... или очередного жуткого оружия массового уничтожения.

Добро пожаловать в Африку! Здесь нам предстоит разобраться со стариной Роммелем по кличке Лис Пустыни.

Нацисты здорово поумнели по сравнению с первой частью. Поверьте мне на слово, они *ДЕЙСТВИТЕЛЬНО* научились брать вас в клещи.

Ты смотри-ка – травка! И ферма... Детализация объектов на высоте.

H&D2 по полной программе использует все возможности движка *Mafia*. Вот вы, например, сможете сказать, где здесь настоящий дом, а где – его игровая модель?

HIDDEN AND DAN

Новые приключения британских коммандос в период Второй мировой

Выйдя в 1999 году, оригинальный *Hidden and Dangerous* получил весьма позитивные отклики в игровой прессе за реалистичное (по тем временам) изображение событий Второй мировой войны. Но это было давно. Сегодня чтобы выделиться из толпы хитовых шутеров, посвященных данной теме, игрушка должна представлять собой поистине нечто выдающееся. И, похоже, у *Hidden and Dangerous II* – нового проекта Illusion Softworks, создателя легендарной игры *Mafia* – есть все шансы совершить очередной прорыв в своем жанре и поднять его на качественно новый уровень.

Сюжет второй части *H&D* посвящен секретным операциям, проводимым коммандос британского подразделения SAS на различных фронтах Второй мировой. Большая часть миссий разворачивается в Европе, но бравых десантников ожидают также приключения в Африке и Бирме, – чтобы мы на своей шкуре почувствовали, чем бои в городской среде отличаются от действий в пустыне и в тропических джунглях. Задания также обещаны весьма разнообразные – спасение заложников, шпионские миссии, поиск и уничтожение секретных объектов и т.д., – и чтобы достичь успеха, вам придется уделять самое тщательное внимание планированию действий своих подчиненных.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПЛАН НАПАДЕНИЯ

Главным отличием второй части *Hidden and Dangerous* от первой является Тактический режим, заменивший т.н. «Карту предварительного планирования». Тактический режим позволяет дать бойцам весьма подробные указания на все случаи жизни – например, вы можете приказать снайперу спрятаться за конкретным кустом. Регулируется все – позы бойцов, их поведение (агрессивное, защитное или пассивное), формация, конкретные маршруты передвижения для каждого солдата. И при желании вы сможете пройти всю кампанию *Hidden and Dangerous II* в Тактическом режиме – игра в таком случае превратится в походово-риал-таймовую стратегию с возможностью отдавать приказы на паузе.

Несмотря на то что большую часть времени солдатам придется сражаться на своих двоих, периодически им будет предоставляться возможность порулить транспортными средствами вроде танков и грузовиков, а также пострелять из стационарных пушек, что, несомненно, сделает геймплей еще более разнообразным и увлекательным. А для скрытного проникновения на закрытые и охраняемые объекты можно будет использовать нацистскую форму, главное в таких ситуациях – вести себя естественно, чтобы управляемые компьютером противники не догадались о подлоге.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

По словам представителей Illusion Softworks, AI противников будет просто невероятно умным и сообразительным. Враги научатся адекватно реагировать на то, что происходит с их товарищами, и если, скажем, вы застрелите из снайперской винтовки одного из фрицев, то другие быстро вычислят направление, откуда был произведен выстрел, и устроят на вас хорошо организованную облаву. А бойцы вашего подразделения будут повышать свои скиллы после каждой успешно выполненной миссии – соответственно, чтобы пройти постоянно усложняющуюся кампанию до конца, вам придется беречь солдат, сохраняя их жизни любой ценой.

Игровая графика – это нечто потрясающее! *H&D2* делается на модифицированной версии движка от *Mafia*. Правда, в отличие от *«Мафии»*, здесь вам большую часть времени предстоит не палить из автомата на городских улицах, а красться по полям и лесам, но, судя по скриншотам, движку эта задача оказалась вполне по плечу. А для пущего реализма вся анимация моделей была сделана с использованием технологии Motion-Capture.

Одиночная кампания включает несколько любопытных режимов, например, Lone Wolf, в котором вам предстоит действовать в одиночку, без товарищей, или Carnage, где для победы требуется перебить ВСЕХ противников на уровне. Мультиплеер поддерживается онлайновой службой GameSpy и тоже выглядит весьма привлекательно. Помимо стандартного Deathmatch, разработчики собираются предложить нашему вниманию мод Occupation, в котором две команды сражаются за контроль над территорией. А в режиме Skirmish стороны получают диаметрально противоположные задачи – например, одна защищает бункер, а другая пытается его уничтожить. На данный момент дизайнеры Illusion Softworks собираются включить в игру по 10 различных миссий для каждого мультиплеерного мода. Редактор карт, правда, поставляться с игрой не будет, но авторы обещают непременно выпустить его с одним из адд-онов – по их расчетам, к тому времени вокруг игры уже должно будет сформироваться обширное фанатское сообщество. Что ж, подождем до Рождества.

При желании можно будет пройти всю кампанию *H&D2* в Тактическом режиме – игра при этом превратится в походово-риал-таймовую стратегию с возможностью отдавать приказы на паузе.

Здесь холодновато. Может, окропим снег красненьким?..

«Фриц, сделай это, Фриц, сделай то... Хоть бы раз он сам зарядил эту чертову пушку!»

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

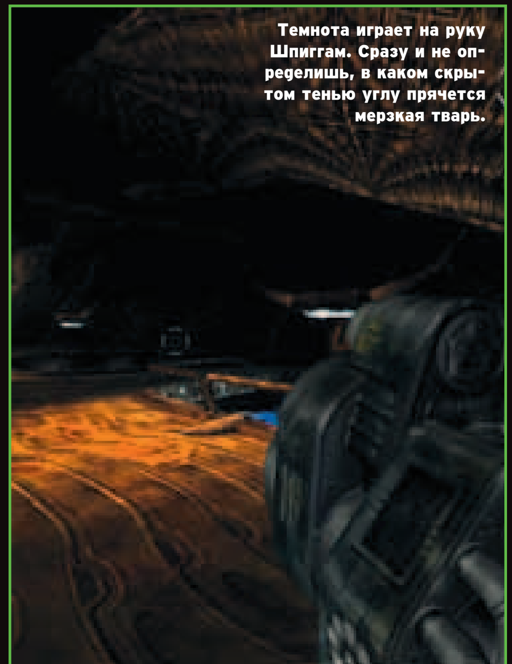
ИЗДАТЕЛЬ: TAKE 2 INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: ILLUSION SOFTWORKS
ЖАНР: ПОХОДОВО-РИАЛ-ТАЙМОВАЯ ЭКШЕН-АДВЕНЧУРА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
ДАТА ВЫХОДА: IV КВ. 2003

GEROUS II

ВОЙНЫ. **Джон Маррин**

Большая часть ваших похождений проходит в глубинах космических кораблей, в атмосфере достаточно зловещей и напрягающей.

Всем хороша ракетная винтовка. Жаль только, что четверть экрана закрывает...



Темнота играет на руку Шпиггам. Сразу и не определишь, в каком скрытом тенью углу прячется мерзкая тварь.

KREED

Бермудский треугольник вселенной. **Сергей Аверин**

Вы не пробовали подсчитать, сколько на настоящий момент есть альтернатив нашего с вами будущего? Мне иногда кажется, что фантазеры глубокого прошлого открыли Ящик Пандоры, позволив своим грезам литься на бумагу. Бредбери, Хайнлайн, Уэллс, Верн и многие другие фантасты погружали нас в нереальную реальность, заставляя верить и сопереживать героям. Сколько «предсказаний» сбылось? И на 20.000 лье под воду спустились, и на Луну слетали... Скольким пророчествам еще суждено сбыться? Боюсь, что человечество вообще скоро перестанет удивляться. Будет примерно следующее: «Что? Открыли машину времени? Да, да, читали, смотрели, играли. Там нет ничего нового и интересного...»

Многочисленные коридоры демонстрируют все прелести так называемого динамического освещения.

КРАСНЫЙ СЕКТОР

Компания BURUT предлагает свой взгляд на будущее. Причем на этот раз взгляд на редкость обдуманный, достойный полноценной монографии.

Третий миллениум должен по определению стать Эрой Космоса. С подачи сценаристов человечество будет достаточно успешно осваивать безвоздушное пространство благодаря новейшим технологиям, в частности изобретенным сверхмощным источникам энергии. Солнечная Система будет полностью колонизована – Меркурий остудим, Нептун согреем, на Венере облачность разгоним и дальше в том же духе. Ну не останавливаться же на достигнутом – сунемся дальше. Вот тут-то и начнутся неприятности. Столкнемся мы с враждебной расой, некими Тиглари. Эти твари чем-то напоминают наших тараканов, только вымахавших до солидных размеров. По натуре своей – злобные, жадные и коварные. Никакой конкуренции в космосе не терпят, ни с кем не дружат, всех крошат. Мы просто под руку подвернемся. Ну и начнутся великие «*Звездные Войны*». Для нас – очень быстротечные, для инсектоидов – и подавно. Захватят нас, короче. И попадет человечество в рабство. По всей Земле-матушке и колониям наштампуют концентрационных лагерей, и будем мы с вами гнуть спины на родственников тех гадов, которых в ванной комнате тапочками припечатывали.

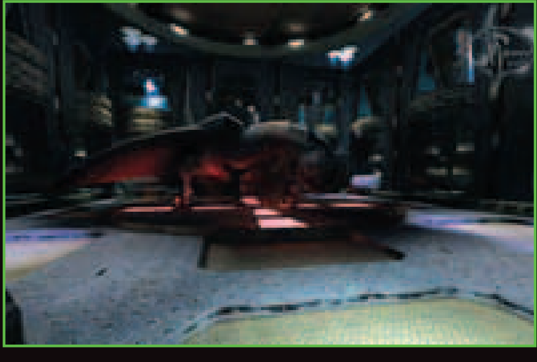
Освещение, которое из игры в игру становится все качественнее, обещает быть попиксельным. То есть не просто динамичным, а МЕГАдинамичным.

Перспектива – не сахар. Ну да не все так плохо – в нас же жажда свободы с молоком матери поступает. И начнется Великое Сопротивление. Где-то во второй половине XXIII века Сопротивление структурируется в организацию с гордым названием «Легион». Бойцы быстро набираются опыта, тайные лаборатории и заводы начинают усердно штамповать боевые глайдеры и фотонные пушки. В итоге Добро, разумеется, одерживает победу над Злом, и ценой многих миллионов жизней легионеры выкидывают захватчиков за пределы Солнечной Системы. В борьбе с Тиглари рождается Конфедерация – альянс людей и прочих разумных созданий, выступивших против агрессоров.

В середине XXVIII века Тиглари вновь пытаются напасть на нашу систему. Неожиданно в самый разгар боевых маневров инсектоиды прекращают атаки, разворачивают корабли и направляются к своей родной планете в звездном скоплении Кха-Трак. Причиной этого спонтанного отступления выступает нечто, что Тиглари именовали «Вечным проклятием Кха-Трака» или «Поветрием». Как предполагают ученые, выдвигающие субъективные суждения только на основе сбивчивых рассказов перепуганных насмерть пленных Тиглари, Поветрие – некое подобие Черное Дыры. Эта напасть появилась в Кха-Траке и уничтожило большую часть колоний и якобы даже родную планету инсектоидов. Любой кораблю, попадающий в квадрат, где находится Поветрие, исчезает. Пилоты в панике, разведка недоумевает, ученые беспомощно разводят руками. Таинственный квадрат выделяют красным на карте и запрещают какие бы то ни было полеты к нему.

Как все необъяснимое и запрещенное, Поветрие тут же получает своих фанатиков среди людей. Появляется термин КРИД, что в переводе с общегалактического значит «вероучение». Новомодное учение проповедует пришествие того великого Нечто, которое скрывает Поветрие. Последователи КРИДа, именующие себя Джикридами (познавшими путь веры), формируются в достаточно мощную организацию. Они начинают бурную разведывательную и торговую деятельность, заключая договоры с пилотами безбашенными пилотами, которым все равно куда лететь – лишь бы платили. Опасность исчезнуть в недрах Красного Сектора их не пугает. Одним

Периодически попадаются такие элементы декора, как бьющая из стены струя пара.


Первая мысль – забраться в этот «ероплан» и улететь отсюда к едрене фене!

ЗРИ В КОРЕНЬ!

Помимо оружия, за спиной будет болтаться еще до чертиков всякого барахла. Относительно полезного, а в некоторых ситуациях – бесценного.

Инфракрасный сканнер отслеживает тепловое излучение. На определенном расстоянии этот приборчик будет показывать любое присутствие теплокровных оппонентов вне зависимости от препятствий.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **BURUT CT**
ЖАНР: **FPS**
ДАТА ВЫХОДА: **ЛЕТО 2003 ГОДА**

Так вот что значит попиксельное освещение! Только оцените струящийся свет, пробивающийся из решетчатого пола.

Многие (если не все) текстуры интерактивны. Ну уж пару лампочек разбить – самое милое дело.

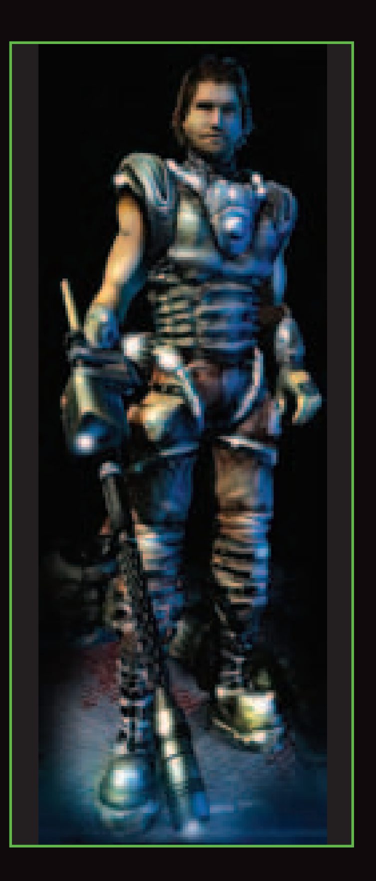
из таких становится купец Джибриль Бен-Машшиах. Риск – дело благородное, но для Джибриля – скорее, неблагодарное. В один из рейсов его корабль «Асперо», пролетавший мимо Красного Сектора, пропадает. Последнее, что успевает передать пилот, было сообщение о корабле без опознавательных знаков, атаковавший торговца.

ТИХО САМ С СОБОЮ

Теперь к делу. Вы спросите, как вся эта занимательная история связана с игрой. Дело в том, что на «Асперо» в качестве сотрудника охраны летит ваш герой, Даниил Грок. Чудом выживший после катастрофы, Данила осознает то, над чем ломали голову Джикриды. Поветрие – не что иное, как воронка, затягивающая корабли (а иногда, учитывая мощь явления, и некоторые планеты) в иное измерение. В итоге герой оказывается в гордом одиночестве в самой гуще космического Саргассова моря. Постепенно вырисовывается великая миссия – объяснить загадку Поветрия, перебить прочих уцелевших пилотов (которые, по всей видимости, слетели с катушек и стремятся нашпиговать свинцом каждого вновь прибывшего) и, что самое главное, выбраться из этой аномалии живым и по возможности здоровым.

А сделать это весьма непросто. Как только корабль попадает в систему КРИД, его тут же атакуют полчища мерзких созданий, Шпиггов. Внешне очень напоминают собакозавров из «Одиссеи Эйба» – помесь собаки и тираннозавра. Хищники по природе своей, Шпигги деловито бегают по кораблю и периодически обедают выжившими. По счастливой случайности Данила передает вам управление до того, как первый мародер добрался до его бренного тела. Теперь в вашей власти покрошить мерзких тварей. Но это не все – КРИД до краев заполнен в свое время пропавшими без вести кораблями. Среди них попадаются и Тигларские. Да еще с десяток враждебных рас, каждая из которых уникальна.

По ходу продвижения по различным локациям КРИДА вам дадут собрать достаточный арсенал, чтобы противостоять всей этой оголтелой орде. Всецело отдавая должное классике жанра шутера, вам за плечи навесят порядка восьми стволов, от мала до велика. На первых порах огнестрельные образцы современности, милые сердцам многих любителей спиномозговиков. Начнете с десантного ножа, у которого ручка превращена в кастет. Оружие ближнего боя, но достаточно мощное, чтобы покрошить в винегрет парочку Шпиггов. Ну а дальше – больше. Дробовики (одноствольный и трехствольный), карабин, шестиствольный барабанный пулемет (наш выбор!), огнемет, гранаты. Будет и некоторые стволы, которые пока не наблюдаются на полках оружейных магазинов. Ракетные винтовки «Мечта снайпера», энергетическая штурмовая винтовка «Дельфин», концентратор энергии «Фарт», девастатор «Крендель» и еще кое-что. Одним словом, мало не покажется. Прибавьте к этому факт, что у каждого оружия есть альтернативный режим ведения стрельбы. Без этой фичи сейчас вообще ни один уважающий себя шутер не обходится. Пулемет переключается из режима одиночных выстрелов в режим стрельбы очередями. В ракетницу можно зарядить как плазменные, так и напалмовые патроны. Добавьте сюда множество таких приятностей, как лазерное наведение, удерживание цели, компьютерный анализ, термическое слежение за выбранной мишенью. И даже ведение заряда на большие расстояния с (вдумайтесь только!) изменением траектории в полете. Молодцы, оружейники, фантазия работает на «6 с плюсом»!



Для окончательного поросячьего визга остается только добавить пару дифирамбов о графике. Освещение, которое из игры в игру становится все качественнее, обещает быть попиксельным. То есть не просто динамичным, а МЕГАдинамичным. Прорисовка персонажей с применением скелетной анимации – по 120 костей на каждого. У нас косточек, конечно, побольше, но для компьютерной модели, поверьте – в самый раз. Мимификации подвергнутся пальцы, губы и глаза персонажей, так что вполне можно ожидать подмигиваний, высунутых языков и кукишей. И это – лишь малая толика всех наворотов и прибамбасов, на которые способен движок!

«Чупа-чупс» курит по сравнению с той конфеткой, которую я вам тут нарисовал. Главное – за всем этим великолепием не забыть, что у вас есть великая миссия. Выжить!

ВОТ УЖ РВАНЕТ – ТАК РВАНЕТ!

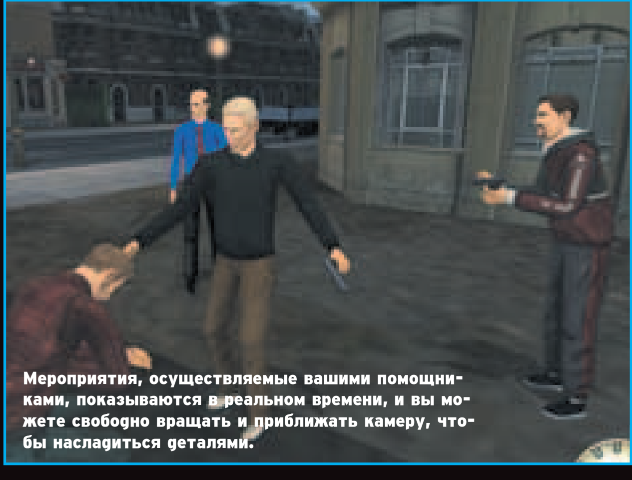
Пара слов о гранатах. Достойны того, по меньшей мере, потому, что в игре планируется целых три вида.

Разрывная граната Thunderblast – обычная разрывная осколочная граната, отличающаяся, однако, от обыкновенной «лимонки» чудовищной силой взрыва. Легко и непринужденно шпигует осколками не только человеческие бронежилеты, но и защитные панцири Тиглари.

Дымовая граната Holy Smoke используется не только для создания маскирующей дымовой завесы, но и как прототип химического оружия. При контакте с открытыми участками кожи или глазами начинается химическая реакция, буквально выжигающая плоть.

Электрическая граната Deepshine. Подтверждая название, граната поражает все, что попадает в радиус ее действия, электрическим разрядом. Преимущество состоит в том, что толщина брони противника не имеет никакого значения – ток по-любому доберется до желеобразного тельца. Кроме того, очень эффективна в деактивации каких бы то ни было электрических цепей (например, дверей).

Продаю подержанный танк! Использовался только один раз – на площади Тянь-Ань-Мынь в Пекине!..


Мероприятия, осуществляемые вашими помощниками, показываются в реальном времени, и вы можете свободно вращать и приближать камеру, чтобы насладиться деталями.

Этот город скоро будет вашим!

REPUBLIC: THE

Макиавелли и не снилось... *Дай Люо*

R*epublic: The Revolution* — это симулятор рвущегося к власти фашиста, и судьба здесь благоволит решительным и беспринципным. Советский Союз распался, и в образовавшемся хаосе вам предстоит поймать за хвост свою судьбу и сделать блестящую политическую карьеру. Сюжет игры разворачивается в вымышленной экс-советской республике под названием Novistrana, которой в течение десятилетий правил безжалостный диктатор. Вы — предприимчивый и харизматичный молодой человек — пытаетесь сколотить политический капитал на разочарованности людей своей жизнью, свалить нынешнего президента и получить над страной абсолютную власть. Имея в начале игры совсем немного ресурсов и последователей, вам предстоит завоевать сердца и умы своих сограждан, не чураясь при этом никакими, даже самыми грязными средствами.

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Если в глубине души вы всегда мечтали стать правителем с неограниченной властью, то игра вам непременно понравится. Итак, слушайте: вся идеологическая болтовня, капитализм с социализмом, не стоят, на самом деле, и выеденного яйца. В Republic: The Revolution намного важнее то, при помощи КАКИХ конкретно средств вы собираетесь захватить власть. Указанные средства представлены в виде треугольника, стороны которого изображают три взаимно уравновешивающих фактора - физическую силу, влияние на общественное мнение и деньги, - действующие по принципу «камень-ножницы-бумага». Т.е. люди, обладающие большим влиянием на умы сограждан и способные изменять общественное мнение,

Если в глубине души вы всегда мечтали стать правителем с неограниченной властью, то игра непременно вам понравится.

легко устраняются из борьбы с помощью грубой силы. С другой стороны, имея деньги, вы тоже без проблем сможете нанять бандитов для устрашения соперников. В борьбе за власть можно попытаться сделать основную ставку на какой-либо один из перечисленных факторов, но, как правило, чтобы добиться успеха, приходится уделять внимание всем трем.

Суть геймплея - планирование действий и менеджмент персонала. В каждой игре вы можете нанять до шести человек, которые составят ваше «внутреннее окружение». Каждый из них способен выполнить в день одно из 70 действий. Набирать потенциальных помощников можно откуда угодно - хоть из представителей мафии, хоть из популярных телезвезд. Биографии лейтенантов определяют действия, которые те способны осуществить, и накладывают определенные ограничения - например, время суток, когда они занимаются своей работой. Довольно странно только, что в игре нет возможности нанимать женщин. Разработчики из студии Elixir объясняют это тем, что якобы в республиках бывшего СССР на всех руководящих постах стоят мужчины. Но даже если принять это странное заявление на веру, все равно остается непонятным, почему телевизионные ведущие и журналисты, все как на подбор, тоже должны быть мужчинами. Возможно, у Elixir Studios просто не хватило денег на озвучку помощников женскими голосами?

Итак, люди из вашего окружения могут выполнять различные действия - от раздачи листовок до физического устранения противников и организации военных переворотов, - причем подбор оптимального кандидата для того или иного дела является весьма непростой стратегической задачей. Наиболее трудные мероприятия требуют предварительной разведки и тщательной подготовки, и вероятность успеха увеличивается, если вы не поленились провести ряд упреждающих действий, например, распространили дезинформацию или заранее запугали местное население, принудив его держать язык за зубами...

Чтобы достичь основной цели, требуется захватить контроль над тремя населенными пунктами, размер которых может колебаться от маленьких провинциальных городков до столичных мегаполисов. При этом каждый город разделен на районы, населенные сотнями людей, каждого из которых игра моделирует индивидуально, и которые заняты своими повседневными делами. Несмотря на достаточно большую свободу и нелинейность геймплея, чтобы двигаться дальше по сюжету, вы должны выполнить в каждом городе ряд конкретных задач.

ОДНОГО РАЗА ВПОЛНЕ ДОСТАТОЧНО

Невзирая на всю сложность и масштабность игры, у *Republic: The Revolution* может возникнуть проблема с «реиграбельностью». Дело в том, что многопользовательский режим отсутствует, а стратегическая карта с городами и их населением не меняется от партии к партии. В результате получить от игры новые впечатления можно, лишь пробуя новые пути достижения власти. Будем надеяться, что разработчики сделают AI, управляющий противостоящими вам политическими фракциями, достаточно сильным, чтобы с ним было интересно бороться.

Если у ребят из Elixir Studios все получится как надо, то *Republic: The Revolution* имеет все шансы стать настоящим шедевром. Мы посетили офис Eidos и ознакомились с нынешним состоянием игры — вроде бы пока все идет нормально, но издатель во что бы то ни стало хочет, чтобы она появилась в продаже уже в июне, а разработчикам предстоит еще приличный объем работ. Иными словами, в течение месяца они должны завершить саму игру, протестировать ее, напечатать тираж, упаковать и развезти по магазинам. А учитывая гигантский размах происходящих в *Republic: The Revolution* событий и необходимость адекватно смоделировать три гигантских города, мы, честно говоря, сомневаемся, что даже лучшие в месте бета-тестеры и «ловцы багов» сумеют уложиться в отведенный срок.

Женщины в Republic: The Revolution играют чисто декоративную роль.

Патруль правительственных войск.

Раздача листовок — дешевый и действенный способ получить общественную поддержку на ранних этапах политической борьбы.

REVOLUTION

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **ELIXIR STUDIOS**
ЖАНР: **СИМУЛЯТОР ФАШИСТА**
ДАТА ВЫХОДА: **ИЮНЬ 2003**

Орки сражаются с Людьми на болоте.

Troll Witch Doctor действительно выглядит устрашающе.

Езда на лошадях – самый быстрый способ передвижения. А Орки смогут путешествовать на волках.

WORLD OF WARC

Торговые навыки, новый класс персонажей и многое другое... **Джефф Грин**

Признайтесь, наверняка всю свою сознательную жизнь втайне от родственников и друзей вы мечтали превратиться в здоровенного зеленого орка и отправиться куда-нибудь в Азерот – вершить историю вселенной *WarCraft* мечом, топором, дубиной и собственными острыми клыками? В таком случае у нас для вас имеется хорошая новость! Уже скоро, благодаря стараниям дизайнеров Blizzard Entertainment, совершить путешествие в удивительный мир *WarCraft* сможет любой желающий. Надо сказать, что до последнего времени создатели глобальной многопользовательской RPG *World of WarCraft*, предпочитали сохранять большую часть информации о ней в секрете – по всей видимости, чтобы не раскрывать свои козыри перед конкурентами. Но теперь, похоже, лед все-таки тронулся! Все большее число деталей проекта становится достоянием гласности. Одна из самых интересных новостей последнего времени – анонс нового класса персонажей под названием Warlock.

Пока что Blizzard официально объявила четыре играбельных расы – Humans, Orcs, Taurens и Dwarves. Впрочем, есть веские основания полагать, что на этом разработчики не остановятся и в ближайшее время анонсируют, как минимум, еще одну расу, которой, скорее всего, окажутся либо Night Elves, либо Undead. Что же касается классов персонажей, то наряду с уже упоминавшимся Warlock'ом (о котором мы еще поговорим более подробно) в игре будут представлены Warrior, Mage и Shaman. Правда, комбинировать расы героев и классы в произвольном сочетании не получится. В этом отношении *World of WarCraft*, как и многие другие MMORPG, содержит ряд жестких ограничений.

С одной стороны, разработка *World of WarCraft* – огромный риск, а с другой – безупречная репутация Blizzard общеизвестна.

КЛАССОВЫЕ ВОЙНЫ

Пожалуй, одной из самых непростых задач при разработке большой и сложной ролевой игры является создание классов персонажей, которые бы не только отличались друг от друга внешним видом, но и были хорошо сбалансированы. А у Blizzard к тому же есть и третье, дополнительное условие. Все герои новой игры должны идеально вписываться в рамки вселенной *WarCraft*, что тоже совсем не просто. Поэтому, например, воины кроме стандартных боевых навыков будут иметь еще и ряд дополнительных способностей - таких, как Battle Shouts, которые могут либо улучшать параметры нашего героя, либо снижать вражеские. А любители поохотиться на монстров после нескольких драк обнаружат, что навык владения любимой дубиной или мечом растет автоматически, по мере накопления опыта... Изменить параметры героя во время сражения можно будет и с помощью Stun или Crippling Blow. Интересной особенностью игры является зависимость результата боя от того, нападал ли ваш персонаж сам, или только защищался. Агрессивная атака позволяет нанести противнику более существенный урон, но и нападающий более уязвим перед ударами врага. И, наконец, приятным сюрпризом станет появление в *WoW* некоторых способностей героев, знакомых по *WarCraft III*. Среди таковых числится, например, Bladestorm для Orc Blademaster, заметно повышающий шансы героя провести успешную атаку.

В *World of WarCraft* маги не отсиживаются в глухой обороне за спинами более крепких союзников, а стремительно атакуют противников заклинаниями, как правило, относящимися к школам огня или холода. Они способны наносить больший урон, чем любой другой класс, но вот ввязываться в рукопашную схватку знатокам древней волшебной мудрости не стоит – финал может получиться весьма плачевным. Среди заклинаний школы холода присутствует «Невидимость» (кстати, маги – единственный класс персонажей, который сможет ею воспользоваться), а также действующие сразу на группу врагов Freeze и Chain of Ice. Первое заклинание позволяет ошеломить противника, а второе парализует несчастного врага, примораживая его к земле. Кроме того, можно призывать себе на помощь различных элементалей, которые, хоть и не будут находиться непосредственно под управлением игрока, станут защищать как самого мага, так и его союзников.

Шаманы – еще один класс персонажей, использующий магию, – смогут как исцелять друзей, так и бить врагов боевыми заклинаниями, среди которых значатся Molten Blast, Lightning Bolt и Chain Lightning. Умеют шаманы также призывать духов-стражей и увеличивать силу и выносливость союзников. Кроме того, в отличие от магов, они, отнюдь не беспомощны и в обычной драке – носят кожаную броню и отлично орудуют булавами.

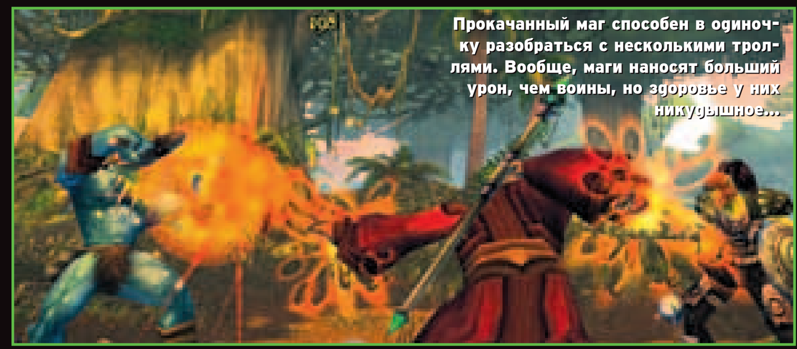
Высокоуровневые Warlock'и смогут вызывать мощнейших существ – вроде представленного на картинке инфернала.

Кожаная броня этой девушки-шамана выразительно подчеркивает ее сексуальные формы.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ПЕРЕД DUKE NUKEM FOREVER**

Warlock – непревзойденный мастер по части демонологии.



Прокачанный маг способен в одиночку разобраться с несколькими троллями. Вообще, маги наносят больший урон, чем воины, но здоровье у них никудышное...

А вот недавно анонсированный Warlock пользуется магией огня и тьмы. В его арсенале нашлось место как обычным боевым заклинаниям вроде Firebolt или Death Coil, так и более хитроумным, например, Immolate и Corruption. Особенность их заключается в том, что поначалу персонаж, на которого наложено такое заклинание, не чувствует ничего плохого. Но со временем его здоровье начинает ухудшаться, навыки снижаются, а финал может быть и вовсе трагическим. Что еще более интересно, Warlock – непревзойденный мастер по части демонологии! Ему вполне по силам вызвать целую свиту порождений тьмы – Imps, Fel Hounds и Succubi (перечислены в порядке возрастания силы). Причем каждый демон в игре – не просто безымянный монстр, а уникальное существо, чуть ли не NPC! Warlock призывает каждый раз одного и того же демона, а если тот гибнет, то не исчезает навсегда, а только на время возвращается в свой мир, где восстанавливает пошатнувшееся здоровье. В отличие от магов, которые не могут контролировать поведение созданных ими элементалей, Warlock будет управлять своими демонами напрямую, указывая им цели для атаки. А еще Warlock умеет создавать могущественные артефакты (вроде Soul Stone, с помощью которого можно воскресить любого погибшего персонажа).

СУМАСШЕДШИЕ СКИЛЛЫ

Представители Blizzard поведали также и о важнейших навыках героев *World of WarCraft*. Все скиллы будут делиться на основные и вторичные. Например, любой воин постоянно пользуется оружием. Совершенствуя свое искусство боя, он автоматически прокачивает навык Weapon Use. При этом существует еще целый набор дополнительных умений, любое из которых также можно изучить – хватило бы опыта. Тут вполне уместны параллели с ролевой системой *Diablo II* – система навыков и умений *World of WarCraft* довольно сильно напоминает своего старшего «дьявольского» брата. Например, один воин-мечник может овладеть умениями Lockpicking и Horse Riding, в то время как другой будет специализироваться на First Aid и Languages. Оба будут хорошими бойцами за счет своих основных навыков, но при этом совершенно разными – за счет вторичных. К тому же вы всегда можете отказаться от любого скилла и поменять специализацию героя.

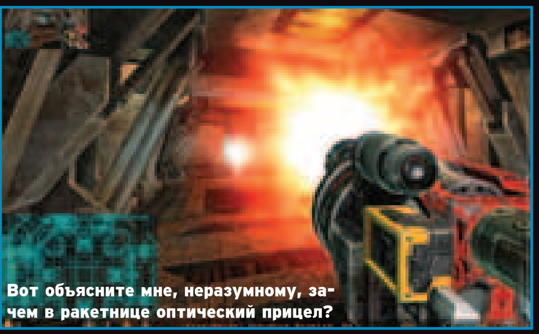
Те, кого не привлекает бесконечная охота на монстров или стычки с другими игроками, смогут заняться каким-нибудь более мирным, но отнюдь не менее интересным делом. Для этого разработчики *WoW* планируют ввести в игру навыки владения каким-либо ремеслом. Например, можно будет стать травником, собирать целебные растения, разбросанные по всему миру, готовить волшебные зелья и эликсиры (для лечения, увеличения силы, проворства и т.д.). Чтобы повысить навыки в любимом ремесле, придется активно пользоваться ими, искать учителей или выполнять квесты. Для того чтобы изготовить какой-либо сложный магический предмет, оружие или крутые доспехи, понадобятся усилия сразу нескольких игроков, которые вместе смогут произвести все необходимые компоненты. Например, при создании огненного меча алхимик должен приготовить огненное зелье, в то время как кузнецу придется выковать подходящий меч. А это потребует времени и отличных навыков. Впрочем, затраченные усилия не пропадут даром – ведь в результате у вас появится уникальный волшебный меч.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРА

И это только начало. Разработчики из Blizzard, которые обычно не слишком щедры на свежую информацию, поведали нам о своем проекте куда больше, чем мы могли бы рассчитывать. А впереди еще наверняка множество открытий и неожиданных сюрпризов. Решившись на разработку MMORPG по вселенной *WarCraft*, Blizzard пошла на осознанный риск. Ведь этот, пускай и безумно популярный жанр отличается куда большим числом неудач и провалов, нежели попаданий точно в цель. Впрочем, хорошо известно и то, что в Blizzard не любят принимать скоропалительных и необдуманных решений. А потому мы еще обязательно вернемся к разговору о *World of WarCraft* в одном из ближайших номеров *CGW*.

Устаревшая версия бензопилы, измусоленная в *DOOM*, сменилась более продвинутой циркуляркой.

Загодя брошенная в шахту лифта граната – превентивная мера. Жестокая, но необходимая.



Вот объясните мне, неразумному, зачем в ракетнице оптический прицел?

Поздновато я спохватился, с гранаткой-то. Теперь не дай Бог рванет – вместе мозгами пораскинем...

FIRESTARTER

В плену у времени...

Сергей Аверин

Похоже, компания GSC Game World, провозгласившая себя крупнейшей украинской компанией на рынке компьютерных игр, распихивает крупнейшие зарубежные корпорации локтями и все дальше пробиваются на игровой Олимп. Потряся мир такими крупнейшими и поистине революционными стратегическими хитами, как *«Казаки»* и *«Завоевание Америки»*, GSC решила переключиться на сектор шутеров от первого лица. В свое время удачно продвинув на рынок проект *Venom: Codename Outbreake*, признанный одним из лучших шутеров по AI и открытым пространствам, гарные украинские хлопцы решили пойти дальше...

Вообще, игровая индустрия переживает период симбиоза жанров. Выходят из моды «просто стратегии», «просто шутеры» и «просто ролевики». По меньшей мере, надо заявить RTS, FPS и MMORPG. А еще лучше – все вышеизложенное с элементами другого, подчас диаметрально противоположного жанра. Тут и интрига, и новейшие технологии и разработки, и мощнейший хук слева по фантазии искушенных игроков.

Firestarter обещает вписать новую страничку в Альманах Игровой Истории – теперь шутер от первого лица решили скрестить с аркадой и RPG. Долгие размышления о том, куда пойти – налево или направо... Искусанные локти после тридцати часов поисков желтого ключа... Зубодробильные миссии, которые трудно не то что пройти, а просто понять, что требуется сделать... Это все, конечно, хорошо. Но уж шибко заморочено. Аркадный элемент должен несколько разрядить обстановку, переключив умственную деятельность с головного мозга на спинной. Ну а очки, без которых не обходится ни одна нормальная аркада, можно будет тщательно распределить для прокачки героя. Однако обо всем по порядку...

В ПЛЕНУ МИКРОСХЕМЫ

Недалекое будущее, 2010 год от Рождества Христова. Существует некая мощная игровая машина, включающая в себя несколько миров. Существует вирус, заразивший эту игровую машину болезнью, по сравнению с которой эбола – просто ОРЗ. И, наконец, существует герой, который попал внутрь программы этой заболевшей игровой машины. Симптомы болезни обуславливают вашу подвижность и сам аркадный элемент – машина либо выпустит вас на волю, либо навеки оставит ваше сознание в плену у себя (система жизнеобеспечения действует в течение 48 часов – т.е. это время, за которое нужно пройти игру). Учитывая то, что ваш протеже на эти двое суток становится частью программы, можете себе представить, какая судьба ему уготована.

Изнутри мир *Firestarter* весьма мрачен, хотя тоскливым его не назовешь. Сплошной металл, никакого стекла, бетона и гравия – это неправда. Периодически веселыми, жизнерадостными вспышками буквально из ничего возникают оружие, бонусы и монстры. Вглядываться в тонкости прорисовки текстур просто нет времени – каждый последующий уровень ограничивает вас по времени. Причем ограничивает очень жестко, буквально впритык. Интерактивность антуража присутствовать, конечно, будет (без этого сейчас ни один уважающий себя шутер не обходится), но, по заверениям разработчиков, на выяснение «что бьется, а что нет» опять-таки не будет времени...

ВЕЧНЫЙ РЕСПАУН

За это самое отведенное время игроку придется перебить всех монстров на уровне, схватить бонус, новое оружие и выбежать в следующий сектор навстречу новым врагам. Вот тут-то начинается самое интересное – врагов этих будет несметное множество. Первый же мною подстреленный демон изогнулся в предсмертной агонии и испарился. И в ту же секунду сконденсировался в другом углу зала – жив, здоров, весел и агрессивно настроен. Я сперва даже как-то растерялся – еще секунду назад он тут изображал сеятеля облигаций ГосЗайма, разбрасывая кишки по стенам, и вдруг возвращается. А может, это был не тот, которого я замочил, а его брат-близнец... Разбираться на тот момент было не с руки – часы тикали.

Всего будет 2032 разновидностей нечисти трех видов: чистой воды демоны, чистой воды роботы и некое подобие киборгов – демоны с вкраплениями электроники. Каждый вид уникален, обладает своими характеристиками и особенностями. Новизна AI состоит в том, что большая часть оппонентов интеллектом не блещут – берут либо массой и толстой броней, либо как комары – подавляющим большинством. Зато появилась новая фича – разработчики наделили монстров коммуникаторами. Возможность общаться дала неприятелю неоценимую тактическую возможность собираться в группы и атаковать по-умному, трезво и рассудительно. Есть негодяи, которые, погибая, издают звуки, призывающие других монстров. А есть просто стукачи – специально созданные шпионы, бороздящие просторы миров в попытке разыскать вашего героя. Некоторые монстры получили дополнительные возможности, помимо основного оружия – к примеру, группа поддержки, телепортированная в место очередной схватки, может сильно подпортить вам нервы и подлить адреналина в кровь.

КАРАЮЩАЯ ДЛАНЬ

Что же касается вашего арсенала, то в наличии будут как привычные стволы, так и футуристические разработки, о которых современные коммандос только мечтают. На первых порах будете довольствоваться шотганом, штурмовой винтовкой, миниганом (не знаю, как вам, а у меня на комбинацию «миниган» всегда возникает ассоциация «красавчик Квазимодо») и ракетницей. Со временем вы сможете стать счастливыми обладателями еще 16 видов оружия. Среди последних – мортира, турель, электрическая и плазменная пушки, промышленный лазер и другие. Альтернативный вид ведения стрельбы присутствует, но не критичен. То есть, по словам разработчиков, «если нужен – значит, есть, не нужен – никто за уши не притягивал». Таким образом, ключевым аспектом выбора функциональности стала реалистичность. Штурмовая винтовка с подствольным гранатометом должна иметь кнопочку для управления этим девайсом, а ракетница, использующая разные виды ракет, – кнопочку для выбора. Оружие функционально не перегружено, но в то же время содержит все соответствующие веяниям моды фичи.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Вот, собственно, и дошли до самого интересного – выбора персонажа и ролевого фактора. Для выражения своего виртуального «я» на выбор предлагается шесть героев. Неизменный морской пехотинец; кислотная, закованная в броню девушка-агент; гангстер в плаще «а-ля Матрица»; полицейский – правнук незабвенного судьи Дредда; киборг – правнук не менее незабвенного Робокопа и монстр – четверорукий правнук Франкенштейна. Каждый более склонен к развитию определенных навыков и имеет излюбленное оружие. Причем навыки – не эфемерные «сила», «ловкость», «харизма», жизнь, броня, скорость. Теперь каждый прокачиваемый элемент уже в названии определяет свою полезность: возможность переносить больше боеприпасов, прыгучесть, скрытность, мягкое приземление, быстрая перезарядка, стрельба с двух рук, регенерация и прочие. Некоторым персонажам в силу специфики не доступно обучение определенным навыкам. Так, киборг никогда не научится достойно шифроваться в тени, а мутант никогда не сможет развить прыгучесть.

Вот теперь, когда вы все прочитали, я готов вам открыть самое главное преимущество игры. Это преимущество в мясе! Очень душевная игра для тех, кто считает вегетарианство пижонством. С *Postal*, конечно, не поспорит, но кровушки будет литься много – в основном из демонов. Так что если вас от красненького не мутит, MUST HAVE! Или, по крайней мере, MUST SEE...

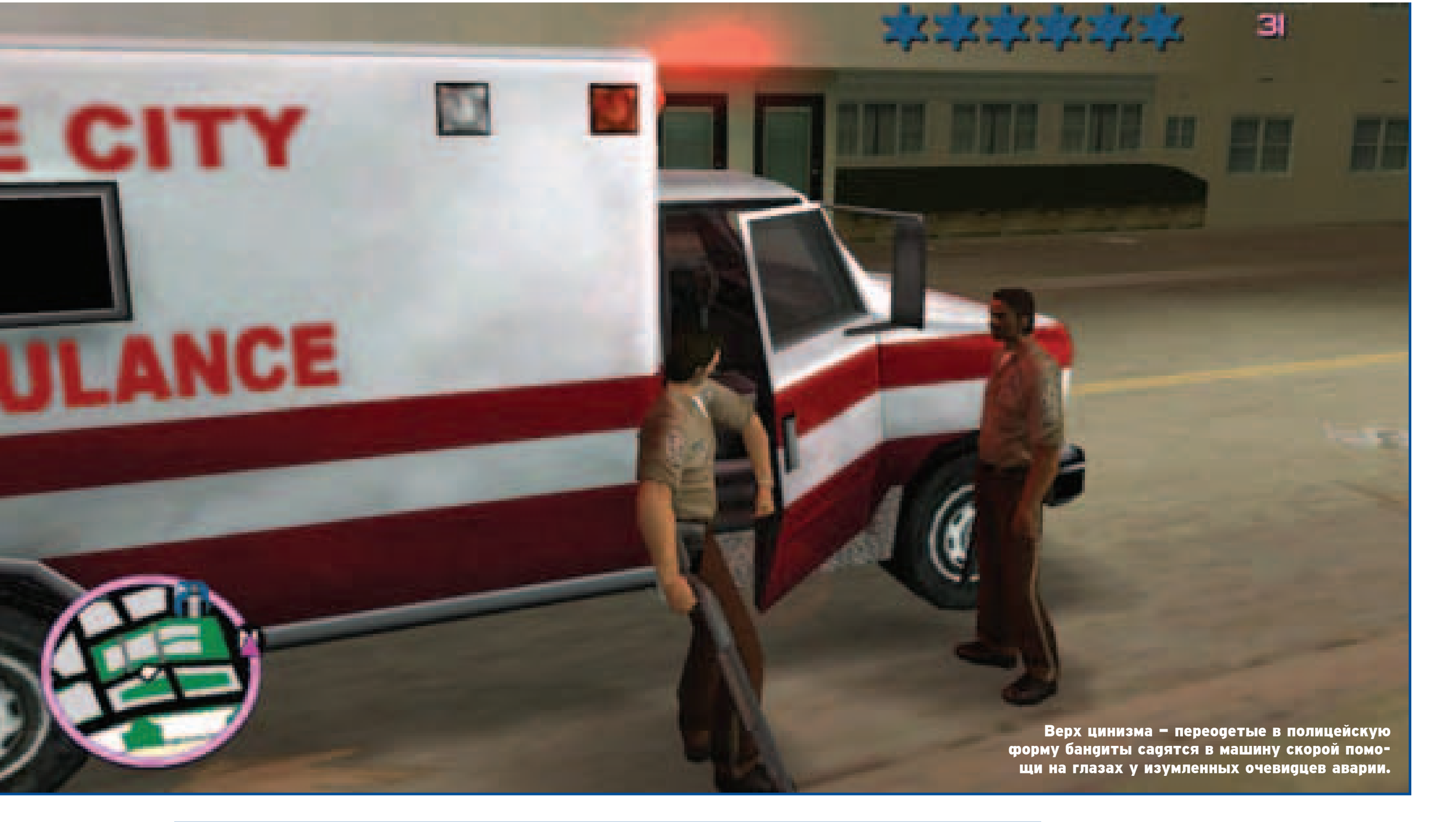
Пробуравлю-ка я ему третий глаз. Или ухо. Смотря, как он этим отверстием пользоваться будет.

Вот откуда их столько? Просто толпы! Как Лернейская Гидра – мочишь одного, вылупляются еще трое.

Как же быстро эти твари вычислили, где я сижу! Да, не любят демоны кемперов. Не любят...

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **GSC GAME WORLD**
ЖАНР: **FPS/ARCADE**
ДАТА ВЫХОДА: **ЛЕТО 2003 ГОДА**



Верх цинизма – переодетые в полицейскую форму бандиты садятся в машину скорой помощи на глазах у изумленных очевидцев аварии.

Grand Theft Auto 3: Vice City

Альтернатива. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **TAKE 2 INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **ROCKSTAR GAMES**
ЖАНР: **ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, СЕКС**
ЦЕНА: **$47.49**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800MHZ, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO, 1.5 GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Хвалить *Grand Theft Auto 3* стало среди журналистов правилом хорошего тона. Обезумевшие фанаты только что не спали в Liberty City, отсчитывая минуты до выхода адд-она. Официальные и не очень форумы по сей день заполняются тысячами сообщений на порой совершенно идиотические темы, касающиеся жизни в виртуальном городе. Вышедшее недавно продолжение становится апогеем разведенной вокруг детища Rockstar Games шумихи, а припадки фанатского счастья со стороны больше похожи на эпилептические. Все это слишком смахивает на провокацию или всеобщее помешательство, что, по сути, приводит к одним и тем же результатам.

Но оставим фанатов в покое, ибо зло, и обратим внимание на людей, скажем так, средней категории, на тех, кто в свое время ознакомился с оригиналом и адд-он ждал с легким позевыванием и здоровым интересом раз в полтора месяца. Для них *Vice City* скорее всего станет сродни подмазанных спустя двадцать лет *Star Wars:* вроде бы и шедевр, но засмотрен до дыр; вроде нововведений хватает, но все сущие мелочи. Тут бы самое время позавидовать владельцам консолей, получающих свою миску супа четко по расписанию. Злосчастный адд-он вполне мог бы стать той самой своевременной ложкой к обеду, выйди он параллельно с версией для PS2. В сложившейся же ситуации к *Vice City* совершенно противопоказано относиться как к самостоятельной игровой единице.

Тем не менее, повторяющийся буквально во всем, доводящий отдельные удачные моменты до абсурда и сохранивший вагон ляпов оригинала *«Город Порока»* своими размерами явно не желает вписываться в рамки банального продолжения. Десятки сюжетных миссий дополняются побочным бардаком вроде развозки пиццы и управления собственным заводом мороженного. Отдельные задания вроде таскающего бомбы мини-вертолета способны довести игрока с расшатанными нервами до озверения. Прошедшие игру за первую неделю после выхода вызывают черную зависть наличием неограниченного количества свободного времени и двойной нормой часов в сутках. Как ни крути, *Vice City*, сохранивший опостылевшую донельзя тему крестных отцов и перенесшийся в далекие восьмидесятые, – вещь прежде всего для фанатов. А для вас, господа казуалы, – *«Приключения Кузи»* и очередная поделка на тему отстрела лесной живности.

Кто подставил Верчетти?

У всех остальных на дворе восемьдесят шестой год. Время Перестройки, нездоровой популярности новой волны диско и тяжелого рока. Некто Томми Верчетти покидает застенки местного Алькатраса, дабы вновь окунуться в околокриминальную деятельность. Сонни Форелли, представляющий непосредственное начальство рецидивиста, отправляет последнего отдохнуть от тюремных нар на побережье океана, в южный городок *Vice City*. В качестве легкой работы Томми предлагают принять участие в одной небольшой сделке. Афера благополучно проваливается, а горе-продавцы превращаются в решето под обстрелом взявшихся ниоткуда uber Soldatten. Спастись удается лишь главгерою (было бы смешно, если бы не) и его старому другу, юристу с многообещающей фамилией Розенберг. Деньги растворились в воздухе, товар тоже. Синьор Форелли испытывает легкое недомогание. Оказавшись в затруднительном положении, г-н Верчетти пытается выяснить, кто насыпал ему в карман отборных фекалий.

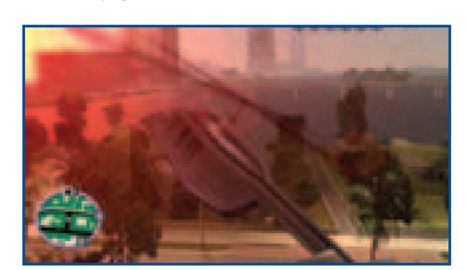
Бесформенный bell boy из первой части уступает место вполне конкретному персонажу в голубой гавайской рубашке с пальмами и тертых джинсах. Озвученный голосом Рэя Лиотты (Ray Liotta), он оказывается непомерно болтлив по сравнению с предшественником. Помимо Рэя и других не менее известных личностей, озвучивать великолепные диалоги вызвался и Деннис Хоппер (Dennis Hopper), вряд ли нуждающийся в представлении. Впрочем, вряд ли вышеупомянутые персоналии руководствовались принципами альтруизма, получив приглашение от авторов *Vice City*. О суммах гонораров, уплаченных актерам, администрация Rockstar Games тактично умалчивает.

Не хотят также рокстаровцы комментировать, почему Томми до сих пор способен утонуть в трех метрах от берега, словно трехмесячный малыш с кирпичом на шее. Загадкой остается и ненормальная тупость населения, окончательно теряющего мозги в критических ситуациях. Бьющаяся о стену супермаркета дама с сумками вызывает не сколько смех, сколько жалость и недоумение. Примитивному pathfinding'у безмозглые электроники были обучены уже давно. Появляющиеся из ниоткуда и растворяющиеся в небытие машины продолжают убивать и без того не богатую жизнь мегаполиса. Консольное наследие в который раз напоминает о себе негромким подвыванием, но зато в самые неподходящие моменты.

More... not the same

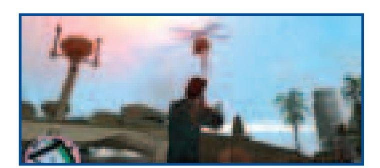
Геймплей за прошедший год не изменился ни на грамм, обзаведшись лишь мелкими нововведениями. Плавающий, как топор, Верчетти научился выпрыгивать из машины на ходу и небрежно сшибать рукой двух мотоциклистов разом, обзавелся разнообразными ударами, но почему-то стал прилипать к месту во время

Панорама, мало отличающаяся от спального района любого города нашей необъятной.



О вертолетах и мотоциклах мечтали еще со времен оригинала. В *Vice City* для вождения доступен даже танк.

Небольшой спор на улицах города. И ничего, что в такой позе обычно не стреляют, а шлаки выводят.



Пока я в поте лица защищаю яхту, штатный матросик любуется прибрежными пейзажами.

Слева по борту удивленный хозяин машины. Наверняка любит меня всем сердцем.

стрельбы и драки, пристрастился пополнять здоровье фастфудом (какой моветон!) и управлять целой дюжиной плав., лет., и полз. средств. В распоряжение предприимчивого гангстера отданы четырехколесные черепахи из гольф-клуба, мотоциклы, вертолеты, персональный катер и даже танк. Основные средства передвижения – машины – так и остались неопознанными объектами гипотетических фирм с квадратными колесами и пуленепробиваемыми стеклами (за исключением почему-то именно лобового).

И без того весьма развесистый сюжет обзавелся побочными миссиями, выдаваемыми в приобретаемых за кровно заработанные или получаемых в качестве бонуса зданиях. Социальные профессии пополнились развозкой «Маргариты» и местного аналога Baskin Robbins не следящим за фигурой горожанам. Стоящим посреди улицы педестрианам вышеозначенные продукты бросаются как кость собаке. Какой сервис, о чем вы? Голодные жители с радостью поднимут вожделенную коробку из придорожного мусора и убегут в неизвестном направлении грызть канцерогенный продукт.

Выполнение поставленных задач происходит по стандартной схеме «остановил машину/мотоцикл/вертолет – дал в глаз – сел сам – доехал до места – оставил там килограмм свинца – вернулся обратно». Разумеется, с некоторыми отличиями в разумных пределах. Наличие бензопилы, магазинов со столярными инструментами, используемыми не по назначению, прокалывающихся колес и встречающихся не раз гонках на мотоциклах вносит определенный колорит.

Лезущая изо всех углов обстановка восьмидесятых с соответствующими прическами, модой и аляповатыми машинами, которые уже не часто встретишь на дорогах цивилизованных мегаполисов, подчеркивается радиостанциями, транслирующими едва ли не все музыкальные стили, популярные тогда. Из динамиков попеременно доносится то Bark at the Moon старичка Оззи, то Billy Jean сами-знаете-кого. Для самых продвинутых – ток-шоу, обсуждающие насущные проблемы аж по двум каналам. Вкупе с многочисленными визуальными издевками над рекламной продукцией болтовня гостей студии того же K.Chat запросто потянет на здоровую сатиру, высмеивающую «прелести» новосветского социума. За столь грамотный подход к такой, можно сказать, мелочи, дополняемый возможностью составить собственную программу из домашней фонотеки, *Vice City* можно простить многое.

Второй завтрак

Жаль лишь, что в основном это все тот же симулятор плохого мальчика, от которого сто раз можно было устать за последнее время. Несмотря на огромные размеры города, некую псевдожизнь внутри него и солидный заряд энергии, многие (moi aussi) предпочтут что-нибудь более вдумчивое вроде той же *Mafia*. В сотый раз гонять по знакомым до боли улицам в поисках трамплинов и вместо пакетиков собирать фигурки идолов почему-то не тянет. Это вроде прослушивания порции любимых анекдотов на ночь – смешно первые полтора раза. Если бы не долг службы, *Vice City* через пару часов собирал бы пыль на пару с *AvP2: Primal Hunt*. Несчастным, пропустившим в свое время экскурсию по Liberty City, лучше сразу окунуться с головой в город Порока, благо сюжетом обе части связаны не больше, чем *«Мастер и Маргарита»* и *«Буратино»*. В любом случае, неполный год ожидания не стоил потраченных плевков в сторону счастливых консольщиков.

МЕРТВЫЙ ГОРОД

Очень странной кажется порой политика разработчиков в отношении многопользовательской части своих будущих и не очень шедевров. В то время как какое-нибудь дилетантское убожество на движке первого *Quake* бесстыже трясет анонсом, в котором значатся несколько режимов мультиплеера, имеющая огромный потенциал *GTA3* упускает солидный кусок прибыли по совершенно непонятным причинам. Вместо того чтобы выбрасывать на рынок очередной набор more the same, Rockstar Games могла бы озаботится буквальным переселением многочисленных поклонников в *Liberty City*, чем довела бы до ума полудохлый город, напичканный тупыми призраками. Стоит ли говорить о возможной прибыли данного мероприятия, учитывая ненормальную популярность онлайновых развлечений? Вот и я о том же...

Честно отнятый особнячок. Сюда мне приносят бесплатное мороженное Cherry Poppins.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Увлекает, несмотря на самоповторы и осточертевшую мафиозную беллетристику. Но годом раньше было бы гораздо актуальнее.

ИГРЫ ВЛЮБЛЕННЫХ

Они упорно играют в неправильные игры. Почему?

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

В нашем мире нет ничего бесплатного. Увы!.. Даже если пользователю что-то и достается «за так», то можно не сомневаться – деньги все равно уплачены. Просто их потратили не вы, а кто-то другой и, скорее всего, с таким расчетом, чтобы в итоге, когда «цепочка замкнется», содрать с тебя побольше.

Постойте, постойте, возразит дотошный читатель, это вы нам, батенька, лапшу вешаете. Есть, конечно, всякие хитрые схемы, но в том же Интернете немало бесплатного! И если оставить в стороне не упоминаемую в приличном обществе «халяву», то в сухом остатке обнаружатся вполне осязаемые вещи. Причем такие, которыми мы пользуемся каждый день. Например, общедоступные игровые серверы.

Да, немедленно соглашусь я, это самый яркий пример сетевого альтруизма, хотя и тут не все так уж очевидно. Давайте вместе попробуем разобраться, кто стоит за феноменом «бесплатного сервера», что сообщает об этом явлении статистика и что же на самом деле хотят от нас их хозяева?

Удовольствие за деньги – кто же платит за нас?

Игровые серверы Интернета можно смело поделить на два вида – коммерческие и «любительские». Первые – это детища немногочисленных ныне платных онлайновых сервисов, живущих на доходы от абонентской платы и рекламных «кликов», или малоудачные непрофессиональные попытки не очень честного заработка (платные любительские шарды *Ultima Online*, например). Мотивы таких начинаний предельно ясны – чистый бизнес, мечты о быстром обогащении и тому подобные невеселые материи. Обсуждать тут особо нечего, все запросы обладателей таких серверов к нам, потребителям, дотошно описаны в многословных лицензионных соглашениях. Есть вопросы – прочитайте хотя бы одно из них до конца...

Другое дело – некоммерческие серверы. Они бесплатны для нас, но не для своих владельцев. Скажем, многие производители игр вынуждены их содержать, а куда им деваться? Сервер для многопользовательской игры от производителя (или аффилированой с ним структуры, как в связке Microsoft/Zone.com) – это как бесплатное гарантийное обслуживание автомобиля: должно быть, и точка! Иначе конкуренты и пресса забьют ногами. Но эти расходы компенсируются производителю доходами от продажи игр и платных услуг...

Куда интереснее игровые серверы, открытые энтузиастами. Почему? Да потому, что любой общедоступный и бесплатный игровой сервер лишь номинально может быть признан «бесплатным», игрушка-то, как ни крути, не из дешевых. Прикиньте хотя бы количество электроэнергии, которое сожрет за год компьютер, где беззаботно резвятся геймеры со всего света. Что уж говорить про трафик – в России это заведомо весомая тысяча баксов в год! Да и сама машина стоит немало. А ведь десятки тысяч энтузиастов заводят и поддерживают такие серверы часто для десятка-другого или сотни единомышленников...

Что же стоит за этим? Наше мнение – любовь, простая «народная» любовь к той или иной игрушке. Только такое безрассудное чувство может заставить людей тратить собственное время и деньги на заведомо убыточное занятие. Не верите? Тогда вспомните свой бурный роман и прикиньте, во что он обошелся...

Любит – не любит, к сердцу прижмет – на ... дальше пошлет!

В последние лет семь подавляющее большинство игр проектируется и создается так, что геймеры могут самостоятельно запускать для них серверы в Сети. И это здорово, полюбилась игра публике – у самой активной ее части появился позыв запустить «свой сервак». Не понравилась – извиняйте, но, кроме безлюдных «официальных» серверов, иных в Сети не обнаружится.

Так что обилие серверов в Интернете – самый верный показатель популярности любой многопользовательской «серверной» игры (для peer-to-peer игр и MMORPG это не совсем так – тут надо рассматривать другие показатели: количество матчей, база зарегистрированных геймеров, соотношение активных и пассивных пользователей и т.п.). Основываясь на количественных данных по серверам, можно получить объективную картину того, кто на самом деле рулит в игровом Интернете.

Такая работа ведется нами вот уже второй год подряд. Систематические наблюдения за игровой средой позволили не «на пальцах», а «на циф-

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

рах» выявить долгосрочные симпатии геймеров, а также весьма критически взглянуть на многочисленные игровые хит-парады.

Зачастую верхние строчки в топ-листах отражают лишь ожидания геймеров. Получив долгожданную игрушку в руки и убедившись, что ничего принципиально нового в ней нет, игроки забрасывают новинку на полку и возвращаются к старым, любимым хитам. Проиллюстрируем это историей годичной давности.

Return to Castle Wolfenstein ждали как манну небесную – еще бы, продолжение культовой серии! Однако и на пике славы количество серверов *RtCW* не превышало 1200, а сегодня оно стабильно держится на уровне 1 тысячи, что составляет чуть больше 2% от общего числа игровых серверов Сети.

Впрочем, обо все по порядку.

Как мы вас считали

Обремененные опытом прошлой жизни с ее научными степенями, высшим образованием и системным подходом к исследованиям, мы скрупулезно собирали данные из разных источников, сравнивали их между собой, выводили средние цифры и лишь затем обобщали.

Основную информацию дали нам match-making утилиты **GameSpy (http://www.gamespy3d.com)** и **Kali (www.kali.net)**. Они хорошо зарекомендовали себя, находя порой даже больше серверов, чем встроенные в игры поисковые клиенты (браузеры).

Приходилось учитывать и некоторые особенности игрового мира. В течение суток количество серверов одной и той же игры порой значительно меняется, особенно это заметно для игр из первой десятки. Старые хиты в этом плане устойчивее, их игровые площадки давно прижились в Сети. По нашим наблюдениям максимум мировой геймерской активности приходится примерно на 18.00-20.00 по Москве и это время было принято за точку отсчета.

И последнее замечание. Все приводимые цифры – результат усреднения и могут не совпадать с теми, что видит геймер, запуская любимую игрушку.

Наша статистика. *Лидеры*

В начале прошлого 2002-го года мониторинг Интернета устойчиво показывал 28-32 тысячи серверов. Сегодня их уже 52-55 тысяч. Рост за год почти вдвое! Впечатляющий результат. Его основа, на наш взгляд, не столько увеличение количества сетевых хитов (об этом чуть ниже), сколько приобщение к Интернету все больших масс пользователей, снижение расценок на доступ и хостинг, широкое распространение технологий высокоскоростной связи *(см. врезку)*.

Теперь непосредственно о лидерах, играх, у которых не менее 1800 «стабильных» серверов (в прошлом году эта планка была ниже – 1000 серверов). Для наглядности мы свели данные этой шестерки самых любимых народом игр в таблицы.

Одного взгляда на них достаточно, чтобы понять, что бесспорный лидер – *Counter-Strike*. Второй год подряд две трети игровых серверов посвящены различным модификациям этого мода *Half-Life*. Что поразительно: ни одна игра даже близко не достигла похожих результатов, более того, позиции CS кажутся непоколебимыми и в следующем году. И это несмотря на выход чуть ли не десятка «хитов» за время наших наблюдений.

Еще одна легенда Интернета и киберспорта *Quake 3 Arena* находится на втором месте. Игру любят, но доля ее уменьшается. Думается, впереди стабилизация (стагнация?) – у *Q3A* останутся лишь самые верные поклонники. Как это, кстати, произошло с *Quake 2* – у игры постоянно 800-1000 серверов, их число не меняется. Это, видимо, те люди, которым уже поздно менять игровые привязанности.

На третьем месте тоже без перемен – *Unreal Tournament!* Сиквел, *Unreal Tournament 2003*, на пятой позиции. Вот, что забавно, если сложить долю *UT* и *UT2003* этого года, то в сумме мы получим... примерно тот процент серверов, который приходился на *UT*, когда игра еще не имела продолжения. Уж не проявление ли это некоего закона «постоянства игровой аудитории»?

На четвертой строчке *Medal of Honor*, а замыкает шестерку *Battlefield 1942*. Обе игры находятся на подъеме, им по силам изменить тройку лидеров, хотя, конечно, уже понятно – *Counter-Strike* им не по зубам.

Наша статистика. Середняки и бедняки

От 400 до 1800 регулярно работающих в Сети серверов – разве это не успех? Конечно же, да – это замечательное достижение (4-20 тысяч онлайновых игроков ежедневно)! В этой категории, как ни странно, не так уж много игр, но это, безусловно, полюбившиеся геймерам продукты.

Из тех, что ближе к верхней границе, упомянем *Return to Castle Wolfenstein, Newerwinter Nights, Soldier of Fortune 1/2.* В середке одиноко маячит упоминавшийся *Q2*, а в «нижнем» среднем классе неплохо себя чувствуют (в порядке убывания) *Jedy Knights II, Quake World (!!!), America's Army.*

В районе от двух-трех до сотни-другой серверов обнаружится настоящее игровое гетто. Тут живут (прозябают?) многие игрушки, о которых мы читали замечательные рецензии, с нетерпением ждали, и надо же – теперь они в категории «Прочие» (на всех – несколько процентов серверов). Это (опять-таки по убыванию) *ST: Elite Force, Aliens vs. Predator, Shogo, Serious Sam, No One Lives Forever, Battlezone II, csDOOM* (Вау, 10 серверов! Эту версию старого DOOM'а написал наш соотечественник), *Rune, Unreal, Operation Flashpoint*... Если кого забыли – простите.

Еще раз о любви как серьезном и взрослом чувстве

Напоследок вернемся к тому, с чего мы начали. Присутствие в Интернете современных хитов никого не удивит, так и должно быть, даже если реальные народные фавориты совсем не те, что проповедуют нам хит-парады.

Примечательно другое. Рядом с признанными лидерами упорно держатся на плаву и не собираются умирать серверы для игр 5-10-летней давности. И вот этот факт вызывает у меня не насмешку, а уважение и понимание.

Во-первых, это самая настоящая игровая альтернатива, пусть и не всем понятная, но доступная каждому. А во-вторых, это свидетельство той самой геймерской любви, которая заставляет повзрослевших и возмужавших игроков тратить деньги и время на то, что им так нравилось в молодости. И пускай в нашем списке сегодня всего 16 серверов для легендарного в свое время *Heretic 2* или жалкий десяток для мультиплатформенного (Linux, BSD, Win и т.д.) Client/Server *DOOM*, главное – они живы, их любят и помнят.

Ведь спустя те же пять-десять лет сегодняшние мальчишки, обожающие *CS*, будут также открывать и поддерживать серверы для игр, которые их ровесникам будут казаться весьма странной игровой альтернативой...

ИНТЕРНЕТИЗАЦИЯ РОССИИ ИДЕТ БЫСТРЫМИ ТЕМПАМИ

Население Рунета растет каждый год на 30-40% и сейчас в российском сегменте почти 11 миллионов пользователей.

По числу провайдеров, а это более трехсот компаний, Россия находится на 4 месте в мире, при этом, правда, прилично отставая от лидирующих США – (свыше 8 тысяч провайдеров), Японии (около 4 тысяч) и Европы (почти 3 тысячи).

Интернет в нашей стране становится все доступнее, по прогнозу Министерства связи, в течение 2003 года цены на доступ снизятся в целом по стране на 20-30%. Так что сетевых геймеров и игровых серверов будет все больше.

Самые популярные сетевые игры (весна 2002 года)

Место	Название	Доля общего числа серверов, %
1	Counter Strike (Half-Life)	65.59
2	Quake 3 Arena	11.70
3	Unreal Tournament	10.80
4	Return to Castle Wolfenstein	3.87
5	Quake 2	3.48
6	Tribes 1/2	2.30

Самые популярные сетевые игры (весна 2003 года)

Место	Название	Доля общего числа серверов, %
1	Counter Strike (Half-Life)	61.18
2	Quake 3 Arena	6.79
3	Unreal Tournament	5.32
4	Medal of Honor	5.04
5	Unreal Tournament 2003	4.08
6	Battlefield 1942	3.44

ГЕЙМЕРЫ ЛЮБЯТ... ПОМЕДЛЕННЕЕ!

Производители чуть ли не каждый месяц «радуют» нас новыми моделями процессоров и видеокарт. За модой не угнаться, и потому многие сетевые игроманы списывают неудачи на то, что противник сидит на более мощной машине и получает фору в 50-70 мс пинга. Но, возможно, «быстрый компьютер у противника» – это лишь распространенное заблуждение!

Компания Futuremark, производитель популярных тестов «железа» 3Dmark, собирает сведения о производительности и конструктивных особенностях реальных компьютеров и публикует их сводку на своем сайте (http://www.futuremark.com). Все данные генерируются тестовыми утилитами независимо от пользователя и автоматически попадают в общую базу данных.

Сведения о процессоре, видеокарте тоже входят в этот пакет, а потому сайт Futuremark дает объективное представление об устройстве тысяч и тысяч машин геймеров. Сводные результаты ежедневно публикуется в «Зале славы» (http://www.futuremark.com/community/halloffame/).

Так какие же процессоры любят геймеры – быстрые и теплые или помедленнее, но и погорячее (от разгона)? Ответ таков: Athlon XP/MP (1500-1700) – 38%, Athlon (1000-1200) – 18%, Pentium 4 (1600-1700) – 14%, Pentium III, Celeron и Duron (800-900) – по 4%.

Не самые впечатляющие цифры, не так ли? Может, *Counter Strike* потому и «рулит» в Интернете, что геймерское «железо» ничего другого не принимает?

редакционная ПОДПИСКА!

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

С ЛЮБОГО НОМЕРА

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ____ область/край ____

Город/село ____ ул. ____

Дом ____ корп. ____ кв. ____ тел. ____

Сумма оплаты

Подпись ____ Дата ____ e-mail: ____

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает
под редакцией Даны Джонгевaард и Сергея Лянге

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Дуэли в поднебесной выси

СТРАНИЦА 70

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал грязный трюк для *Command & Conquer: Generals*.

При игре за Китайцев стройте побольше Gatling Cannons, пусть даже у вас не хватает на них всех энергии. И когда противник попрет на вас пехотой, переключайте атомные станции в режим Overdrive. Когда вражеские солдаты поймут, что ваши Gatling Cannons каким-то чудом все функционируют, будет уже поздно. Трюк лучше всего работает против любителей устраивать массированные «раши».

–Йан Моррисон

WIN

Поздравляем, Йан, ты выиграл коробочную версию *Freelancer*! Если вы тоже хотите бесплатно получить игру *Freelancer*, то посылайте свои грязные трюки к недавно вышедшим играм (на английском языке) по электронной почте на адрес: letters@cgw.ru, указав в сабже: Dirty Trick.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

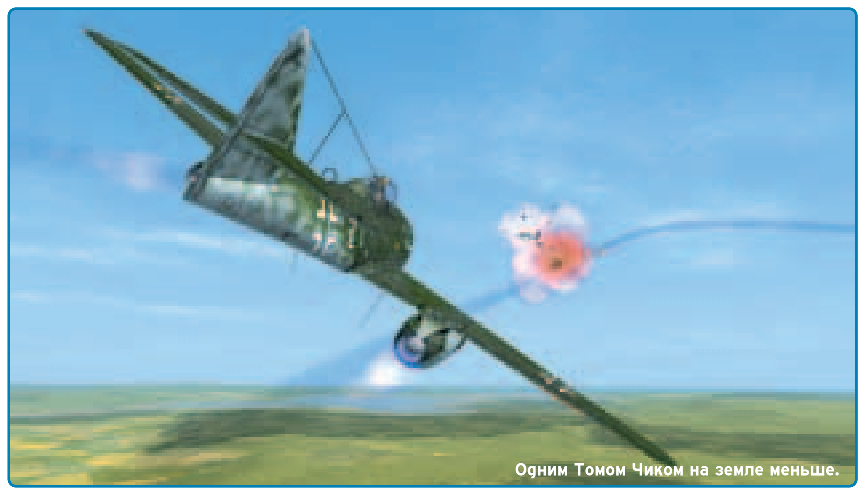
Воздушное противостояние Тома и Брюса. **Том Чик и Брюс Герик**

Том и Брюс сыграли пять многопользовательских партий в *«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»*. С помощью редактора сценариев они создали пять миссий: в трех из них технические характеристики самолетов обеих сторон были равны, в одной техническое преимущество имели летательные аппараты СССР, и в последней перевес был на стороне Фашистской Оси, причем основой для всех этих миссий послужила карта Online2Summer. В каждом сценарии у играющих имеется по звену из четырех самолетов. Звенья поднимаются с аэродромов и летят на другой конец карты, где расположены их «пункты назначения». Маршруты игроков пересекаются примерно в середине карты, где обычно и происходят сражения. Кроме того, участники договорились до визуального обнаружения противника лететь на высоте 1500 метров.

Вокруг каждого аэродрома было установлено по шесть 85-мм зенитных пушек, чтобы отбить у игроков охоту преследовать вражеские самолеты до самых точек назначения. Каждый раз, когда самолет успешно пересекает карту и садится на свой аэродром (именно садится, а не врезается во взлетно-посадочную полосу!), игрок получает очко. Тот, кто наберет больше очков по результатам пяти партий, объявляется победителем.

Брюс Герик играет за немцев (в 3-ей партии – за финнов), а Том Чик – за советские войска.

Поджаренный МиГ.


Одним Томом Чиком на земле меньше.

Партия 1: Дуэль перехватчиков

Брюс решил летать на Мессершмиттах Bf-109G-10. Несмотря на то что модификация G (Gustav) этой знаменитой серии появилась уже ближе к концу войны, самолетом было довольно трудно управлять, да и по летным качествам он несколько уступал FW-190. Том выбрал МиГ-3 – быстрый и маневренный на больших высотах. Большинство моделей МиГ-3 были неважно вооружены, поэтому Том решил использовать обладающей более мощной пушкой вариант МиГ-3У («Усиленный»), который в реальной истории так и не пошел в серию.

Том: Каждый раз, заметив самолеты Брюса, я выполняю одну и ту же операцию, которую нужно вызубрить до автоматизма: я последовательно нажимаю клавиши TAB, 2, 3, TAB, 1, 1. Таким образом, я отдаю звену приказ атаковать вражеские истребители, а затем приказываю своему ведомому прикрывать меня. Когда два наших звена встречаются, Брюс начинает набирать высоту, и я успеваю сделать по нему несколько выстрелов. Разворачиваясь, чтобы вновь поймать его в поле зрения, я вижу, что на хвосте у него висит Красный-3 – один из моих самолетов, – и они оба стремительно уходят вниз. Вообще говоря, я предпочел бы сейчас набирать высоту, а не снижаться, но такой шанс упускать нельзя! Я присоединяюсь к Красному-3, и тут до меня доходит, что Брюс уже не пикирует, а камнем падает вниз.

Начав вновь набирать высоту, чтобы присоединиться к сражению, я вижу, как вниз летят обломки одного из моих МиГов, который только что взорвался, а кроме того, замечаю, что Красный-4 висит на хвосте одного из противников. Я продолжаю набирать высоту, и тут мой ведомый орет, что он подбит. Я даю газ 110%, перехожу в пологое пике и начинаю искать того, кто его сбил.

Развернувшись, я вижу ведомого Брюса, и мне удается сразу же зайти на него и сбить, но тут последние два Мессера садятся мне на хвост. Мы начинаем закладывать виражи, и очень скоро оказывается, что я подбит, мой двигатель перегрелся, а боеприпасы закончились. К счастью, в этот момент вражеские самолеты отваливают, и мы расходимся тремя различными курсами. На обратном пути мой движок сдыхает, но мне удается-таки дотянуть до ВПП и сесть, счастливо избежав взрыва.

Брюс: Самолеты МиГ-3, на которых летает Том, специально предназначены для боев на больших высотах, поэтому мне нужно любой ценой перенести сражение вниз – там мои Мессершмитты покажут себя во всей красе. В момент обнаружения звена Тома мы летели на высоте около 1500 метров, и его самолеты оказались чуть ниже моих. Супер! Самолет Тома разворачивается и пытается зайти на меня снизу вверх, на максимальном угле атаки, почти лобовым курсом. Идеальная ситуация для того, чтобы спикировать на него, дать очередь и, воспользовавшись высокой скоростью, вновь набрать высоту.

Мы обмениваемся очередями, его выстрелы превращают в щепки мой руль, оставляют несколько пробоин в лобовом стекле, и тут мою пушку заклинивает... Вместо того чтобы набирать высоту, я решаю продолжить пикирование, чтобы оторваться от противников... и попадаю прямо в прицел командиру второй двойки МиГов. Мой ведомый садится ему на хвост, но не успевает сбить противника первым, – тот дает очередь, и мой самолет разваливается. Несколькими секундами позже, когда сбивший меня пилот начинает выходить из пике и теряет скорость, мой ведомый расстреливает его – и тут же сам едва не погибает от огня ведомого сбитого им МиГа. Вот вам, кстати, сказать, прекрасная иллюстрация того, что ведомого НИКОГДА нельзя оставлять без присмотра. Мой напарник сбивает еще один самолет, после чего сам гибнет под огнем пушек Тома. Битва завершилась в нашу пользу, но мне лично гордиться здесь совершенно нечем.

ПАРТИЯ №1	Брюс	Том
	3	2

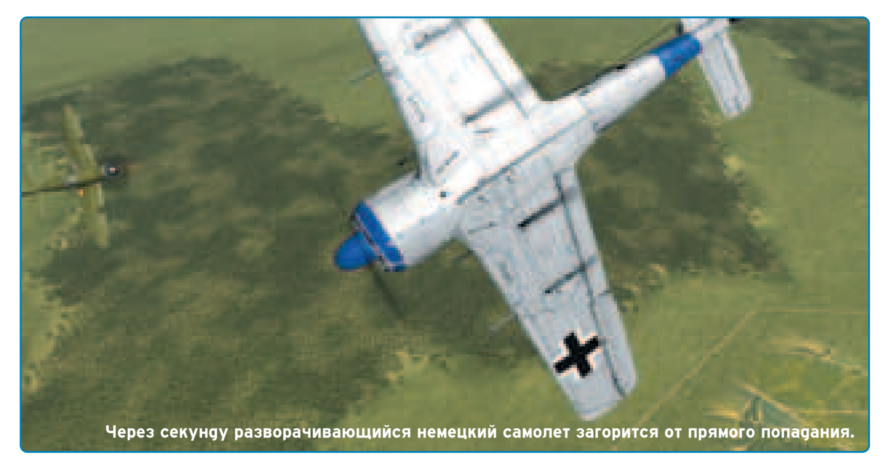
Партия 2: Западный фронт смещается на восток

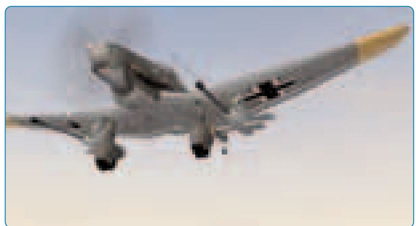
Самолеты FW-190A-9, которые выбрал Брюс, представляют собой улучшенный вариант популярной модели FW-190, на которой был установлен двигатель BMW 801 мощностью в 2000 л.с. Тому досталась машина P-47 Thunderbolt, которая в небольших количествах поставлялась Союзниками в СССР. Этот самолет неважно набирал высоту, но зато обладал очень высокой скоростью пикирований, был крайне прочным и имел отличную огневую мощь. Звено Тома летело на модификации D, пущенной в серию ближе к концу войны.

Том: Пушки калибра .50, установленные на моих самолетах, стреляют весьма громко – это факт, но, как ни крути, тяжелые орудия на Фокке-Вульфах Брюса тоже очень мощны. Впрочем, мои P-47 способны выдержать значительно больший урон, чем хрупкие немецкие машины, и при любой возможности я шел в лобовую атаку. А один раз я даже зацепил хвост Фокке-Вульфа, повредив его руль. В тот момент я даже не понял, что произошло, но хлипкий истребитель противника тут же ушел в штопор, а я получил очко за сбитый самолет.

В конечном итоге, немцы, похоже, решили отступить. Я со своими ребятами преследовал один из двух оставшихся в живых Фокке-Вульфов, гадая, куда же мог подеваться Брюс. Я уже почти настиг противника, когда до меня дошло (секундой позже, чем следовало бы!), что мы слишком приблизились к аэродрому Брюса. Отчаянно пытаясь покинуть опасную зону, я получил прямое попадание из 85-мм зенитного орудия. Я попытался набрать высоту, чтобы дотянуть до своего аэродрома, но двигатель загорелся, и мой самолет рухнул вниз.

Брюс: FW-190 – отличная машина для атаки в пике, и я собираюсь выжать из нее максимум высоты, скорости и огневой мощи. В идеале, я должен суметь промчаться через строй Тома, сея вокруг себя смерть, а он ни разу даже не успеет воспользоваться своими мощными орудиями. К сожалению, когда мы сблизились, Том сумел-таки выйти со мной на лобовой курс, а у меня, как назло, заклинило пушки. В результате он зацепил и вывел из строя руль моего самолета. Высота была достаточной для прыжка с парашютом, и я покидаю поле боя к чертовой матери, предоставляя своему ведомому полную свободу действий. Кстати сказать, компьютерный парень показал себя с самой лучшей стороны, но меня это не слишком утешает, – в конце концов, наше состязание задумывалось отнюдь не как поединок Тома с AI...


Через секунду разворачивающийся немецкий самолет загорится от прямого попадания.


Поистине выдающийся образчик немецкой конструкторской мысли!

Если вас угораздило ввязаться в воздушный бой на Ю-87, то, скорее всего, он для вас закончится именно таким образом.

Партия 3: Турнир копытных

«Буйволы» Брюса сражаются с «Яками» Тома. Хотя самолет F2A Brewster «Буйвол» на Тихом Океане метко окрестили «подсадной уткой», в составе ВВС Финляндии он показал себя весьма неплохо. Тем более что его основным соперником в небе Карелии был МиГ-1 – легко бронированный и не очень хорошо приспособленный для боя на малых высотах.

Том: Яки – отличные машины. Пролетая над «Буйволами» Брюса, я закладываю S-образный вираж и оказываюсь в идеальной позиции для стрельбы по кабине его самолета. Даже сделав резкий поворот влево, я все равно сохраняю преимущество в высоте над этими жалкими финскими самолетиками.

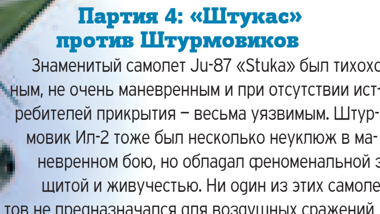
Я и мой ведомый потратили примерно половину миссии, пытаясь распотрошить третий и четвертый самолеты Брюса. В конце концов к нам присоединились еще два наших самолета, и мы завертелись вокруг них, как в миксере для коктейля. Когда мы снизились почти до самой земли, мой ведомый оказался побит, и в последовавшем за этим бою я сбил четвертый самолет Брюса до того, как у всех у нас закончились боеприпасы, и мы взяли курс на базу.

Брюс: Як-1 по летным характеристикам значительно превосходит «Буйвола», но я не осознавал этого до тех пор, пока пушка Тома не прошила кокпит моего самолета, убив меня наповал. Таким образом, я выбыл из игры, но оставшиеся «Буйволы» сражались, как герои, уничтожив один из самолетов Тома и серьезно повредив другой, невзирая на численное превосходство противника. Вот вам еще один пример доблести, проявленной Томом в сражениях с AI: к концу боя мой самолет номер четыре был настолько сильно поврежден, что практически потерял управление, и Том смог-таки зайти ему в хвост и сбить. Браво, Том, ты молодец!

ПАРТИЯ №3
Брюс 1
Том 3

Партия 4: «Штукас» против Штурмовиков

Знаменитый самолет Ju-87 «Stuka» был тихоходным, не очень маневренным и при отсутствии истребителей прикрытия – весьма уязвимым. Штурмовик Ил-2 тоже был несколько неуклюж в маневренном бою, но обладал феноменальной защитой и живучестью. Ни один из этих самолетов не предназначался для воздушных сражений (их целью была атака наземных целей), но, тем не менее, в обоих был хвостовой стрелок для дополнительной защиты сверху. В этой партии Том, воюющий на мощных Ил-2 (Тип 3М), имеет явное техническое преимущество перед Юнкерсами Брюса (вариант D-3).



Том: Эти машины настолько неповоротливы, что я даже не успеваю поймать врага в прицел при прохождении на встречных курсах. Заложив S-образный вираж, чтобы сесть на хвост Юнкерсу, я неожиданно обнаружил, что в меня попали. Впрочем, ведомый оказался на высоте, тут же сбив немца, севшего мне на хвост.

Я сделал удачный выстрел, оторвавший «Штуке» крыло. Затем начал преследовать ведомого Брюса, расстреляв в процессе погони весь боезапас, и тут в меня попали во второй раз. Не обращая внимания на повреждения, я развернулся и пошел вверх. Все это время Красный-4 истошно звал на помощь, умоляя снять противника с его хвоста, но при этом каким-то образом умудрялся держаться в воздухе. Похоже, эти Ил-2 вообще неуязвимы... Поднявшись высоко над сражением и взяв курс на аэродром, я с облегчением обнаружил, что за мной следуют Красный-3 и Красный-4. Мы сбили, по меньшей мере, двух противников, и трое наших благополучно возвращаются на базу.

Брюс: Подавляющее превосходство противника требует нестандартной тактики. Из-за низкой скорости Ju-87 попытка зайти Тому в хвост вряд ли принесет какой-либо толк, т.к. я подставляюсь под огонь его хвостового стрелка. Соответственно, я должен или атаковать его с высоты, или же сманеврировать так, чтобы подставить его под огонь своего хвостового стрелка. При этом скорость Юнкерса настолько мала, что при любой попытке набора высоты, меня, скорее всего, тут же собьют.

В итоге я был сбит управляемым AI самолетом во время длинного, медленного разворота. И хотя я тоже попал по нему несколько раз, похоже, что на бронированные Ил-2 попадания из орудий Юнкерса просто не действуют. Мой хвостовой стрелок тоже успел сделать несколько выстрелов, когда я случайно развернулся задом к одному из самолетов Тома. Я уверен, что не раз и не два видел, как в результате прямых попада-

ний от корпусов Ил-2 отлетали куски металла, но самолеты противника никак на это не реагировали. А вот Юнкерсы загорались и падали на удивление легко и быстро. Каким-то чудом мне удалось остаться в живых, и я оказался единственным, кто вернулся на базу.

ПАРТИЯ №4 | Брюс **1** | Том **3**

Партия 5: На реактивных скоростях

Выбранный Брюсом немецкий реактивный истребитель Me-262 великолепно показал себя в борьбе против бомбардировщиков Союзников, сочетая высочайшую скорость с превосходной маневренностью. Что касается самолета BI-1, то это был, по сути, «ракетоплан», первый пробный полет которого состоялся в 1942 году. Всего было построено шесть таких машин, и ни одна из них не принимала участия в боях. Но так было лишь до сегодняшнего дня, ибо Том решил использовать для битвы с Me-262 именно эти самолеты. Соответственно, в финальном сражении техническое превосходство было на стороне Брюса.

Том: Скажу вам честно, ребята, эти реактивные BI-1 – полный отстой. Они, конечно, могут быстро летать по прямой, но не более того. К счастью, их огневая мощь достаточно велика, чтобы гарантированно вынести любого противника, которому не повезет оказаться у них прямо под носом. Я с легкостью набрал нужную высоту и увидел под собой Брюса. На какой-то момент у меня мелькнула заманчивая мысль: приказать своим подчиненным не ввязываться в бой, а на максимальной скорости лететь прямиком к базе – таким образом, я без проблем выиграл бы эту партию. С другой стороны, был риск, что сверхскоростные Me-262 с их двойными двигателями смогут догнать мои однотрубные экспериментальные самолеты. Взвесив ситуацию, я обрушился на Брюса сверху.

Но в процессе пикирования до меня вдруг дошло, что мой курс проходит МИМО вражеских истребителей, и, соответственно, я вряд ли смогу в них попасть. Я немедленно приказал всем своим самолетом присоединиться ко мне и попытался развернуться, не потеряв при этом преимущество в высоте. Попытка не удалась, высоту я все равно потерял и оказался прямо под звеном Me-262. Классный маневр, Том! – сказал я себе. Хорошо хоть, что в реальной жизни я не выбрал карьеру военного летчика.

Пока мои товарищи истошно орали, что они подбиты, я отлетел немного в сторону, чтобы осмотреться. Развернувшись, я увидел три самолета Брюса, насевших на Красный-4. Я стрелой помчался туда и сделал по Брюсу несколько неприцельных выстрелов, прежде чем он с легкостью ушел из под огня. Но теперь его истребители переключились на меня, и я по спирали спустился прямо к верхушкам деревьев, преследуемый всеми четырьмя Me-262. В самый последний момент мне повезло – я попал по Брюсу, и он взорвался, превратившись в облако огня и обломков. Я резко пошел вверх (в конце концов, мой самолет не зря называли «ракетопланом») и попытался соединиться с Красным-4. И только-только мне показалось, что мы с ним сумели-таки вырваться из этого ада, как мой самолет разлетелся на куски от прямого попадания противника.

К счастью, Красный-4, хотя и был подбит, и через пробоины в корпусе можно было разглядеть его внутренности, умудрился каким-то чудом сесть, добавив мне решающее очко, склонившее итоговый результат в мою пользу.

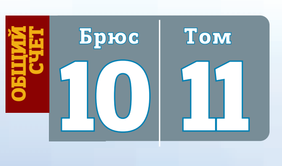
В лобовой атаке все равны – и новички, и опытные асы.

Брюс: Скорость моих самолетов не уступает скорости ракетопланов Тома, а по маневренности я резко его превосхожу. Похоже, нас ожидает неплохое развлечение. В общем, я самоуверенно расслабился, и заметил врага, лишь когда позади меня практически вертикально спикировали четыре BI-1. Я выбрал цель и упал на нее, следя при этом за газом, т.к. на таких скоростях легко угодить в смертельное пике, из которого уже не выйти. Несколько выстрелов – и он разлетелся на мелкие куски. Я тем временем нацеливаюсь прямо на своего преследователя, т.к. знаю, что без проблем порву его, но за секунду до того как попасть ко мне в прицел, противник входит в сумасшедшее пике, оказывается ниже и сзади и садится мне на хвост. Нужно признать, что эти советские ракеты действительно ОЧЕНЬ быстрые!

Единственный способ оторваться от погони – превзойти своего преследователя в скорости. Враг делает ошибку, пытаясь набрать высоту, и в результате я ловлю его в прицел, когда он входит в очередное пике. Короткая очередь – и еще один самолет противника превращается в обломки. Я замечаю Тома, стремительно несущегося к земле и преследуемого моим ведомым, и отваливаю в сторону, чтобы зайти на него с другого угла. К сожалению, я слишком долго думал и отвалил слишком далеко, – Том сумел-таки развернуться на меня и дал очередь в упор. Я тоже выстрелил, но промазал, а он попал – и мой самолет взорвался. В результате я стал единственным в своем звене, кто погиб на этом задании. За такой непростительный ляп я вполне заслуживаю поражения в общем счете. И поделом мне.

ПАРТИЯ №5 | Брюс **3** | Том **1**

Эй, откуда здесь взялся этот американский самолет?!



PRAETORIANS

Победные стратегии для режимов Skirmish и Multiplayer от издательства Prima Games.

Одиночная кампания *Praetorians* включает множество самых разнообразных сражений, в каждом из которых заданы собственные условия победы. В режимах Skirmish и Multiplayer ничего подобного нет. Запустив любой из 16 сценариев, вы обнаружите, что никаких специальных задач перед вами не ставится, а каждая нация (или команда) действует исключительно сама за себя и борется за тотальный контроль над картой.

Стартовые условия

В сценариях кампании стартовые условия (количество и ассортимент выдаваемых войск, число Unit Control Points и Troop Control Points и т.д.) каждый раз варьируются. В режимах Skirmish и Multiplayer большая часть этих параметров жестко фиксирована независимо от выбранной миссии. Прочие факторы (например, население деревень) зависят от карты, на которой вы играете.

В сценариях кампании состав начальной армии меняется от миссии к миссии, заставляя игрока постоянно приспосабливать свою стратегию к имеющимся у него войскам. В режимах Skirmish и Multiplayer каждое племя начинает игру с одним и тем же ассортиментом юнитов.

На всех картах имеется некоторое количество деревень, которые можно захватывать и использовать для усиления и восстановления своей армии. При этом нужно помнить, что, как и в одиночной кампании, здесь имеется лимит, ограничивающий размер вашей армии, и этот лимит определяется количеством Unit Control Points (UCP) и Troop Control Points (TCP). В кампании эти параметры варьируются от миссии к миссии, но в многопользовательских играх независимо от сценария и уровни сложности они всегда одинаковы – 500 UCP и 50 TCP.

Как уже было сказано выше, солдаты набираются из гражданского населения контролируемых вами деревень. В кампании количество жителей в поселениях может варьироваться, и хотя в большинстве миссий оно постепенно растет, в некоторых сценариях в каждой деревне вы можете нанять лишь фиксированное количество бойцов. После того как вы исчерпали указанный лимит, такие деревни становятся совершенно

СТАРТОВЫЕ ВОЙСКА

ROMANS	EGYPTIANS	BARBARIANS
Auxiliary Archers (1)	Archers (2)	Bowmen (1)
Auxiliary Infantry (1)	Slaves (1)	Infantry (1)
Spearmen (1)	Guardsmen (2)	Pikemen (1)
Centurion (1)	Official (1)	Chieftain (1)
Wolf Scout (1)	Wolf Scout (1)	Wolf Scout (1)

Чем дольше противники будут драться друг с другом, тем легче вам впоследствии будет их разгромить.

Сообщение «Outnumbered» означает, что по производству войск вы сильно отстали от остальных игроков.

бесполезными.

В многопользовательских партиях население деревень ВСЕГДА со временем восстанавливается. Количество жителей варьируется от карты к карты и от деревни к деревне. Чем выше население, тем более ценной является данная деревня. Планируя захват населенных пунктов, по возможности старайтесь сначала прибрать к рукам самые густонаселенные деревни – это сразу же поставит вас в более выгодное положение по сравнению с противниками.

Выбор племени

В режиме кампании вы сражаетесь со всеми тремя племенами – Romans, Egyptians и Barbarians, - но при этом играете всегда только за Римлян. Если вы уже прошли одиночную кампанию, то должны хорошо представлять себе все приемы и тактические уловки, используемые римскими войсками, а вот с Египтянами и Варварами дела, скорее всего, обстоят с точностью до наоборот.

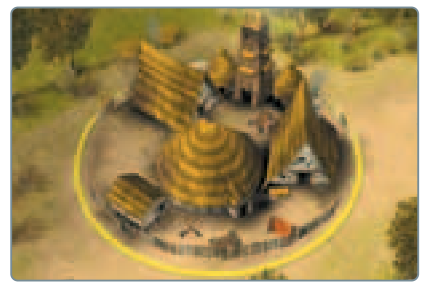
Поскольку в режимах Skirmish и Multiplayer играть можно за любое племя, не поленитесь потратить время на изучение сильных и слабых сторон войск Egyptians и Barbarians. Это особенно важно, если вы собираетесь играть через Интернет.

Дело в том, что, играя за Египтян или Варваров, вы получаете существенное преимущество над противниками – ведь они тоже, скорее всего, хорошо знакомы лишь с Римлянами, а с Egyptians и Barbarians сталкивались только под управлением AI.

Общие советы

В режимах Skirmish и Multiplayer перед вами всегда стоит одна и та же цель – уничтожить всех соперников. Игрок или команда считается выбывшей из игры, если выполнены все перечисленные ниже условия:

- У играющей стороны не осталось солдат.
- У играющей стороны не осталось осадных машин.
- У играющей стороны не осталось лидеров (Centurions, Officials или Chieftains). Это касается и лидеров, сидящих в деревнях.



Деревни с большим количеством жителей – самая ценная недвижимость в *Praetorians*.

Иными словами, для победы вам необязательно уничтожать вражеских разведчиков или разрушать принадлежащие врагу деревни, если те не заняты лидерами.

Независимо от выбранной карты в режимах Skirmish и Multiplayer вы и противник всегда начинаете игру в одинаковой ситуации – вы находитесь где-то неподалеку от края карты, рядом с одной-двумя ничейными деревнями. Дальнейшие действия будут определяться вашим взаимным расположением и характером местности. Тем не менее, в любом случае вы должны первым делом предпринять следующие шаги:

- Захватите деревню и приступайте к постройке солдат.
- Выясните местоположение противников.
- Изучите местность, отделяющую вас от них.

Выполнив все перечисленные выше действия, можно приступать к тактическому планированию.

Атаковать или обороняться?

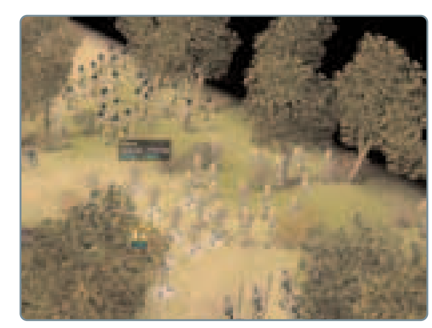
Самое важное решение, которое нужно принять в начале любой многопользовательской или Skirmish-партии, – это выбор модели поведения. Вы можете сразу же повести себя агрессивно и попытаться быстро покончить с противником, а можете начать укреплять свою стартовую локацию и играть от обороны.

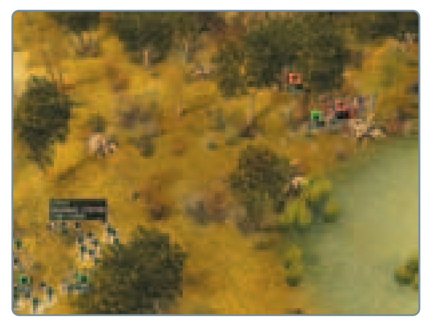
В самом начале партии, пока ваши оппоненты еще не захватили первые деревни и не начали строить войска, они крайне уязвимы. Поэтому если вы сумели быстро обнаружить стартовую локацию врага, вполне реально задавить его быстрой атакой.

Этот прием позволяет очень быстро выигрывать партии, главное здесь – застать противника врасплох в момент его максимальной слабости. Как вариант, можно захватить стартовую деревню оппонента, лишив его, таким образом, возможности строить подкрепления. Тем не менее, у данного варианта есть и

КОРОТКИЕ СОВЕТЫ

Если в партии с участием нескольких живых игроков вы решили-таки воспользоваться приемом «быстрая атака», то выбирайте в качестве жертвы ближайшего к вам оппонента. Таким образом можно вывести из игры одного из противников до того, как он успеет развиться и отстроить нормальную армию.


В многопользовательских партиях можно играть за Египтян и Варваров.


Засады являются весьма эффективным приемом в режиме Multiplayer.

свои недостатки. Прежде всего, в начале игры вы тоже крайне слабы и уязвимы. Различия между солдатами различных племен на столь ранней стадии несущественны – грубо говоря, поначалу все равны. Поэтому для быстрого разгрома противника приходится использовать ВСЕ свои войска, а значит – наша собственная стартовая локация остается без защиты. Если оппонент избрал оборонительный стиль, то до прибытия ваших сил у него будет некоторое время на укрепление своей стартовой локации. И пока ваши солдаты будут маршировать по карте, он наверняка успеет построить несколько дополнительных юнитов. В результате ваши войска столкнутся с превосходящими силами противника и даже в случае их разгрома не факт, что у вас хватит войск выбить оппонента из занятых им деревень. А в партиях с участием большого количества живых игроков трюк «быстрая атака» – это вообще смертельный риск: проделать его можно только с одним из соперников, и при этом ваша стартовая локация остается крайне уязвимой для атак других оппонентов.

В общем, из двух вариантов действий в начале партии наиболее надежным и предпочтительным представляется именно «оборонительный», с укреплением стартовой деревни и быстрой постройкой некоторого количества дополнительных солдат. Это, конечно, не так весело и увлекательно, как «быстрая атака», но зато риск проиграть в самом начале сводится практически на нет.

При укреплении стартовой локации необходимо предпринять следующие шаги: перекрыть все входы на поляну, где расположена ваша первая деревня, построить несколько осадных машин и башню, увеличить размер армии. При правильной организации обороны ваша первая деревня быстро превращается в неприступную твердыню, которую практически нереально взять ограниченными силами, выдаваемыми на старте. Войска ни в коем случае нельзя распылять – только так вы сможете дать отпор любителям «быстрых атак». Обеспечив надежную оборону, можно подумать и о создании армии для нападения на оппонентов.

Кроме того, укрепив стартовую деревню, вы сможете спокойно воевать с одним из противников, не опасаясь, что другой придет и захватит ваше беззащитное поселение.

Недостатком оборонительного стиля является то, что такие партии всегда длятся достаточно долго, – особенно, если ваши противники придерживаются такой же тактики. Время, которое вы тратите на возведение обороны, дает оппонентам возможность проделать то же самое.

КОРОТКИЕ СОВЕТЫ

При штурме вражеских деревень рукопашными бойцами (т.е. не лучниками или метательными машинами) всегда атакуйте их сзади - со стороны, противоположной выходу, через который солдаты выходят из селения. Таким образом, вражеские бойцы, построенные в деревне во время осады, будут вынуждены тратить время на то, чтобы обойти вокруг нее, прежде чем смогут вступить в бой с вашими войсками.

КОРОТКИЕ СОВЕТЫ

В ходе прохождения однопользовательской кампании вы наверняка не раз и не два попадали в организованные компьютером засады. Советуем еще раз переиграть эти миссии и запомнить методы, которыми пользуется AI. Они вам очень пригодятся при игре против живых соперников.

Занимаясь строительством армии в одной деревне, не следует упускать из виду необходимость захватывать и другие поселения. Как правило, в режиме Skirmish управляемые AI противники следуют именно оборонительной схеме поведения и не нападают на вас (и друг на друга) в начале партии. Но зато они весьма агрессивно расширяют границы своих владений, быстро захватывая все новые и новые деревни. И если вы не последуете их примеру, то вскоре они задавят вас численным превосходством.

AGE OF MYTHOLOGY: GOLDEN GIFT

Полное прохождение бесплатного адд-она к *Age of Mythology*.

Сценарий 1: Brokk's Journey

В деревню, где живет Brokk, прибывает старик, который рассказывает странную историю, в результате чего Brokk сворачивает лагерь и готовится к путешествию к заброшенным гномским шахтам.

Долина, лежащая между деревней Brokk'а и шахтами, когда-то принадлежала вождю расы Norse по имени Arngrim, но его земли были разорены вождем ледяных гигантов Folstag'ом. Arngrim бежал в свой горный лагерь к северо-востоку от деревни Brokk'а, а армия Folstag'а заняла город в долине.

Ваша первоочередная задача — построить четыре повозки, но выполнив ее, не следует торопиться в путь. Чтобы добраться до шахт, вам потребуются куда более серьезные силы. Исследуйте территорию вокруг деревни, пошлите дварфов собирать ресурсы и начните производство повозок и солдат. Золота должно хватить — в пещере к северо-западу от стартового поселения его полным-полно.

Исследуя территорию, вы обнаружите множество коров. Не используйте их в качестве пищи! Впоследствии они вам пригодятся для совсем другого дела, так что добывайте еду с помощью ферм и охоты, тем более что к югу от деревни есть богатая рыбой река.

На другой стороне реки расположены руины деревни Arngrim'а, в которой имеется ничейный Town Center. В загоне вы найдете еще несколько коров, а также одного из миньонов Folstag'а. Имеет смысл построить транспорт и послать через реку солдат, чтобы прикончить гиганта и присвоить коров и Town Center.

Построив четыре повозки, вы получаете новое задание — на карте, у ее восточного края, появляется местоположение входа в шахты. Соответственно, нужно доставить туда эти повозки и самого Brokk'а.

К северо-востоку от деревни вы найдете целебный источник, который охраняют башни и несколько прислужников Folstag'а. Перебейте гигантов и разрушьте башни. Владея источником, вам будет значительно легче отбивать атаки, периодически организуемые Folstag'ом.

Продолжайте наращивать армию. Горный проход к городу Folstag'а находится к юго-востоку от целебного источника, но он перегорожен, и лезть туда в лобовую атаку - чистой воды самоубийство. Даже если вам удастся разрушить стены, Folstag скастует Frost в тот момент, когда ваша армия будет двигаться по проходу. То есть, конечно, теоретически, прорубиться можно, но имеется значительно более простой путь.

Исследовав холмы к северо-востоку от источника, вы найдете лагерь Arngrim'а. Бывший вождь лишился своей деревни, но больше всего его почему-то беспокоит пропажа коров. Если вы до сих пор не обнаружи-

Данное прохождение написано для игры на уровне сложности Moderate или Hard. На уровне сложности Titan противники становятся значительно сильнее и начинают устраивать вам всевозможные неприятные сюрпризы, не описанные в этом материале.

ли в окрестностях шести коров, обшарьте восточные и юго-восточные окрестности поселения Arngrim'a. Кроме того, там вы обнаружите тропу, перегороженную деревьями. Если вы еще не использовали Божественное Вмешательство Forest Fire, то можете сжечь деревья, - и перед вами откроется проход в самый центр вражеского города, намного более удобный и безопасный, чем через горный проход, где Folstag сосредоточил свои основные силы.

Отдайте Arngrim'у шесть коров (сгодятся любые), и он откроет вам подземный проход, ведущий в секретную долину за селением Folstag'a. Чтобы попасть к гномским шахтам, вам, конечно, все равно придется с боем прорываться через центр города, но сражения с основными силами Folstag'a при желании можно будет избежать. Расчистите проход к шахтам с помощью осадных машин, а затем посылайте Brokk'a и повозки через подземный проход. Когда он доберется до входа в пещеру, миссия будет считаться выигранной.

Секретный проход находится к северо-востоку от этого источника.

Счастливые жители играют в снежки.

Путешествие Brokk'a началось с визита таинственного старика...

Сценарий 2: Eitri's Journey

Сценарий начинается с того, что таинственный незнакомец рассказывает Eitri ту же самую историю, что он ранее поведал Brokk'у. Неужели старик хочет стравить братьев друг с другом?

Главное в этой миссии – контроль над морем, поэтому вашей первоочередной задачей является постройка дока. Дерева, правда, у вас пока нет, но есть достаточно золота, так что постройте несколько дополнительных дварфов и пошлите их рубить деревья неподалеку от городского центра.

Для охраны деревни у вас есть группа Ragnarok Heroes. Берегите их, поскольку больше нанять героев в этом сценарии будет нельзя, и они до самого конца останутся единственными вашими юнитами, способными строить здания.

Накопив достаточно леса, стройте док. Ваша следующая задача – доставить Eitri и шестерых дварфов к входу в шахты, расположенные далеко на севере карты. Не стоит пытаться выполнить эту задачу немедленно - для начала, вам потребуется мощный флот.

Продолжайте тренировать дварфов, собирать ресурсы и исследовать территории вокруг деревни. Даже с учетом Вмешательства Dwarven Mine, ресурсы здесь все равно достаточно ограничены, и поэтому вы должны или завершить миссию быстро, или же заняться строительством новых баз на ближайших островах.

Самое простое – попытаться пройти сценарий быстро, не связываясь с островами. Два города людей – Rolf's Raiders (красный) и Bjarnar's Brigands (желтый) – сражаются за контроль на море. Не тратьте время, пытаясь выбить их из игры. Серьезных баталий можно легко избежать, если вы не станете вмешиваться в их бои, а ограничитесь добиванием тех, кто остался в живых.

Постройте мощный, сбалансированный флот, в составе которого должны быть Drakkars, Dragon Ships и Longboats. Вам потребуется флотилия, способная обеспечить безопасный эскорт транспортному кораблю с дварфами к побережью у входа в шахты. Не нападайте на вражеские города на западе и востоке, лучше полностью сосредоточьтесь на том, чтобы контролировать центр карты. В воде кишат Кракены и другие морские чудища – чтобы противодействовать им, постройте четыре-пять Drakkars или собственного Кракена. Можете послать один корабль для исследования дальних уголков карты, но сразу настройтесь на то, что живым он, скорее всего, не вернется.

Bjarnar будет периодически высаживать на вашем берегу своих солдат. Несколько грамотно расставленных башен и стена должны надежно защитить ваш город от подобных вылазок. Если же он все-таки вас сильно достанет, постройте в храме несколько мифических юнитов. Всеми средствами берегите Ragnarok Heroes – это ваши единственные строители!

Захватив полный контроль над океаном в центре карты, постройте транспорт для Eitri и его шести дварфов. Для дополнительной защиты, посадите туда еще трех Ragnarok Heroes.

На побережье у входа в шахту имеется три подходящих для высадки места. Rolf и Bjarnar уже высадили свои армии на двух участках, расположенных на пляже, но остается еще одна точка – на узком изгибающемся полуострове. Высадите на этом полуострове самого Eitri, Ragnarok Heroes и дварфов и отправляйтесь на север, прямо к входу в пещеру. Тропу стережет Fenris Wolf, которого нужно будет прикончить.

Выйдя на прогалину у входа в шахту, вы увидите войска Rolf'a и Bjarnar'a, наступающие слева и справа. Вернитесь обратно на тропу и дайте двум армиям сразиться друг с другом. Оба войска примерно равны по силе, поэтому после битвы вы без проблем сможете добить немногих оставшихся в живых. Есть и другой

вариант действий: если вы еще не использовали Вмешательство Frost, можете остановить с помощью него вражеские армии и пройти к пещере.

Убейте последнего Fenris Wolf, сторожащего вход в пещеру, а затем заходите внутрь. Победа!

Сценарий 3: Fight at the Forge

Вам снова предстоит принять командование над войсками Brokk'a, причем в момент, когда армии обоих братьев подходят к кузнице глубоко под землей. Нужно дать Eitri хороший урок – готовьтесь к суровой битве!

Задача одна - захватить и удержать кузницу достаточно долго для того, чтобы построить Freyr's Gift. Войска Eitri уже контролируют ее, но чтобы построить вепря, ему потребуется еще около 15 минут, так что не нужно сразу же бросаться всеми силами на центр карты. Лучше захватить ближайший Town Center, построить несколько Longhouses, начать тренировать новых солдат и исследовать окрестные пещеры.

В начале игры у вас довольно много ресурсов, но поскольку дварфов можно тренировать только в качестве сборщиков, ваша экономика зависит, главным образом, от золота. К счастью, золота в пещерах предостаточно – у основания колонн в самой большой пещере вы найдете столько желтого металла, сколько вашей душе будет угодно.

А вот пищу в подземельях производить нельзя, и в скором времени вам грозит голод. Последуйте совету Brokk'a и убейте для начала нескольких медведей, – на первое время этого будет достаточно, но проблема бесперебойного снабжения едой все равно требует решения. В подземных озерах водится рыба, но лодки Eitri уже захватили самые лучшие места... Уничтожьте доки, построенные на каждом озере, и рыболовные суда перейдут на вашу сторону. Постройте собственные доки – и про пищу можете больше не думать до конца миссии.

Поднакопив сил, нападайте на стражников, поставленных Eitri у кузницы. По идее, вытеснение противника не должно доставить вам слишком много хлопот. Теперь нужно удержать кузницу до тех пор, пока вепрь не будет готов. Постройте вокруг нее оборонительные сооружения – башни, стены, Hill Fort. Держите солдат поблизости от кузницы – если Eitri нападет достаточно большими силами, он вполне может отбить ее, и тогда вам придется опять начинать все сначала.

Если вы достаточно уверены в себе, то можете отправить несколько мелких групп разбойничать у города Eitri, расположенного на западе. Любое ослабление его экономики облегчает вашу задачу. А если ваша армия ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сильна, то можете даже попытаться разгромить этот город!

Тем не менее, если вы не смогли или не захотели вышибить Eitri с карты, ждите мощной атаки незадолго до появления вепря. Главное в этой ситуации – не паниковать! Если кузница нормально защищена, а ваша армия - сбалансирована, то вы сможете выдержать любое нападение.

Сценарий 4: Loki's Temples

В финальной миссии Brokk и Eitri объединяют свои армии и отправляются в горы, принадлежащие богу Loki, чтобы вернуть украденного у них Вепря.

Сценарий начинается сразу в Mythic Age, но никаких Вмешательств в вашем распоряжении пока нет. По горам разбросано несколько храмов Loki. Разрушая их, братья будут получать от богов Norse различные заклинания и, в конце концов, спасут своего Battle Boar'a.

Прежде всего, используйте баллисту и кавалерию, чтобы разрушить храм Loki к юго-западу от центра города. Уничтожив его, вы получите Вмешательство Great Hunt, но не торопитесь пока его использовать. И имейте в виду: первый замок – единственный, не защищаемый миньонами Loki, а все остальные придется брать с боями!

Второй замок находится в роще к востоку от поселения. Обязательно пошлите на его штурм Brokk'a и Eitri, т.к. его защищает, по меньшей мере, один Einherjar. Разрушив второй замок, вы получите еще одно Вмешательство Great Hunt.

Между вторым замком и вашим городом пасется стадо лосей. Используйте оба Вмешательства в местах их наибольшего скопления, погоните телегу и несколько дварфов - и до конца игры вы можете забыть о добыче пищи.

Собирайте ресурсы и постепенно разведывайте окружающую местность с помощью Ulfsark. Вы обнаружите еще довольно много лосей, а также богатые источники золота и дерева. Постройте оборонительные сооружения и приличную армию, т.к. город, расположенный с запада, будет периодически беспокоить вас посылкой мелких групп войск.

Создайте мощную штурмовую группу для уничтожения оставшихся храмов. Каждый раз после разрушения храма вы будете получать дополнительные заклинания – как правило, Flaming Weapons. Берегите их до конца миссии – Божественные Вмешательства потребуются, когда вам нужно будет резко усилить свою армию.

Один из храмов Loki расположен на острове в середине небольшого озерка. Постройте док, спустите на воду пару осадных кораблей и уничтожьте храм вместе с его защитниками. Затем постройте транспорт, посадите в него Brokk'a и Eitri и плывите мимо острова к юго-западному берегу озера, где вы найдете тропу, ведущую к ценной реликвии.

В конце концов, ваши разведчики обнаружат стену, окружающую город Loki. Уничтожьте храмы, расположенные у этой стены, и вы получите Вмешательство Undermine. Когда ваша армия подойдет к воротам, используйте Undermine, чтобы разнести стены, и врывайтесь внутрь. Не забывайте о производстве новых бойцов – вам потребуются подкрепления, т.к. миньоны Loki будут сражаться не на жизнь, а на смерть.

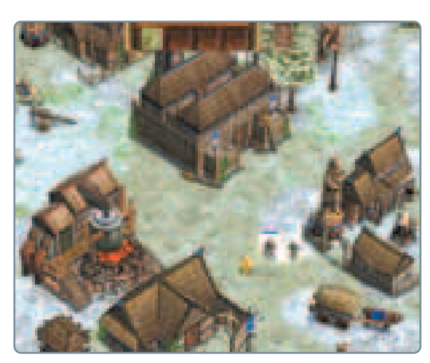
Разрушив город, отправляйтесь к загону, где содержится Battle Boar, – он расположен на севере. Усильте Brokk'a и Eitri несколькими Hersirs, т.к. дорогу будут охранять мифические стражи Loki. Ходячие деревья, правда, нечувствительны к заклинанию Forest Fire, но с его помощью можно прожечь себе более короткий путь к Вепрю, – когда дорога разветвится, выберите путь направо.

Ходячих деревьев будет довольно много, но если в вашей группе достаточно Hersirs, то она должна без особых проблем от них отбиться. Разгромив Walking Woods, уничтожьте стены загона и идите прямо к Вепрю.

Поздравляем! Вы помирили братьев, наказали обманщика Loki и вернули Freyr's Gift!

Заклинание Frost – великая сила!

Какая же шахта без гномов?



Brokk и Eitri объединяются для сражения против Loki.

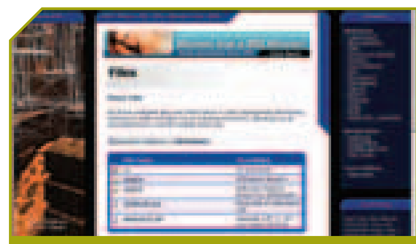
Домик для друзей

Строили мы, строили... и, наконец, построили! *(с) Автор мультика или «Союзмультфильм» – решается в суде.* Генри Шеппард (www.fragmaker.com – www.soldier.ru)

Сакраментальная фраза лопоухого и добродушного монстра очень точно описывает процесс создания карт. Большинство разработчиков как-то походя относятся к созданию архитектурного антуража. Не буду брызгать слюной, но стоит просто вспомнить старые серии *Delta Force,* чтобы понять, насколько это преступно. Средневековая Европа хоть и не отличалась демократическими принципами, зато однозначно и весьма показательно вмуровывала в стену строителей-халтурщиков. История безжалостно стерла из памяти человечества имена этих неудачников – не повторите их ошибку! Я лично хочу, чтобы мои мощи в каком-нибудь палеонтологическом музее были витиевато подписаны моим именем, а не общеописательной фразой Homo Sapiens.

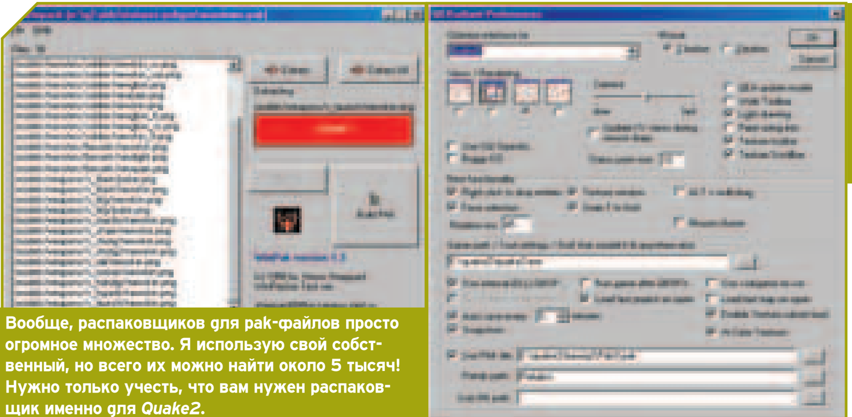
Теперь серьезно: да проклянет Аллах тех бездарных каменщиков, которые умудряются даже из последнего Litech Jupiter клепать убожества, бросая тень на мисс Арчер. Не то чтобы я ненавидел иноверцев, но все же остаточный подход к дизайну уровней рождает предвзятость, точнее, чувства, близкие к настроениям каких-нибудь головорезов вроде сикхов. Эти бравые вояки без зазрения совести скармливали британских офицеров тиграм, а солдат и унтеров просто топтали слонами. Одной из главных причин такого неуважительного отношения к британской Короне являются бездарно-квадратные армейские постройки. Буддисты и азиатские мусульмане очень ревностно относятся к собственной архитектуре и барельефным украшениям. Строитель, который возвел дом всего за месяц-два, обязан был в течение пары лет заниматься его отделкой. Не очень практично, но прошло уже, кажется, пять тысяч лет как туристы восхищаются локациями и текстурами построек сикских монахов. Даже Quake живет всего какой-то пяток лет и потихоньку забывается общей массой населения – примитивный дизайн, видимо, подкачал!

Суть проста: посмотрите сами на любой шутер. В первую очередь замечается детализация оружия и врагов, потом – всего «энвиромента», то есть карты. Но если враги и оружие на протяжении всей игры не отличаются разнообразием и быстро перестают вызывать восторги и влюбленные ахи, то в картах повторяться нельзя, так как они позволяют радовать игрока до конца сюжета. Средняя игра часов на 20 непрерывного действия успевает надоесть хуже горькой редьки, если карты повторяются. Стоит посмотреть на



Качайте редактор отсюда. Я только могу предупредить, что редактор является чьей-то собственностью, так что при подготовке игры проверьте, не оставляет ли он в картах какой-либо комментарий о себе. Ведь тогда, возможно, придется платить за его использование.

любую game-поделку повнимательнее: обычно самые лучшие игры начинаются с весьма средненьких локаций, постепенно нарастая к середине геймплея. Если игрушка стоящая, то можно потом расслабиться – иг-



Вообще, распаковщиков для pak-файлов просто огромное множество. Я использую свой собственный, но всего их можно найти около 5 тысяч! Нужно только учесть, что вам нужен распаковщик именно для *Quake2*.

Из всех настроек важны только пути к директориям. Причем если даже вы распаковали Pak0.pak файл, все равно укажите его в опции Use PAK File, ведь игра не различает pak и систему директорий. Остальное опционально, хотя режим просмотра Views/Rendering лучше переключить в третью позицию. По крайней мере, такое расположение полей должно быть знакомо еще со школьного черчения!

Все игры на движках *Quake* любой версии любят консоль. Для вызова карты достаточно набрать в ней «map имя_карты».

рок пройдет до конца из интереса. Но наш случай явно не хитовый, а потому придется поработать: кривое оружие и тупые монстры замучают уже на первой карте, остается впечатлять зарвавшегося тинейджера головокружительной архитектурой.

Инструментарий

Начнем с того, что и с чем едят. Теоретически можно писать код карт прямо руками. Мы выбрали движок *Quake2*, а он в качестве исходников карт использует обычный текстовый формат, который легко понять даже неискушенному человеку. Вот вам кусок кода, выбранный случайно:

```
// entity 3
{
"classname" "func_button"
"target" "train"
// brush 0
{
( -10 -696 -64 ) ( -26 -696 -64 ) ( -26 -704 -64 ) tundra/metal_bumps 2 -8 0 1 1 0 0 0
( -26 -704 -48 ) ( -26 -696 -48 ) ( -10 -696 -48 ) tundra/metal_bumps 2 -8 0 1 1 0 0 0
( -20 -700 -48 ) ( -20 -700 -64 ) ( -24 -700 -64 ) tundra/metal_bumps 2 0 0 1 1 0 0 0
( -20 -700 -64 ) ( -20 -700 -48 ) ( -18 -696 -48 ) tundra/metal_bumps 8 0 0 1 1 0 0 0
( -10 -696 -40 ) ( -26 -696 -40 ) ( -26 -696 -88 ) tundra/metal_bumps 2 0 0 1 1 0 0 0
( -24 -700 -48 ) ( -24 -700 -64 ) ( -26 -696 -64 ) tundra/metal_bumps 8 0 0 1 1 0 0 0
}

// entity 4
{
"classname" "path_corner"
"origin" "2872 -856 -88"
"targetname" "pos2"
}
```

Не разобраться в этом можно, только будучи полным ничтожеством. // явно напоминают комментарии, каковыми и являются. «classname» «func_button» очевидно описывает, что объект является кнопкой, а «target» «train» дословно переводится, что кнопка запустит некий объект train. Далее идут координаты вершин граней, используемые текстуры и некие дополнительные параметры. Вникать в это священнодейство не стоит, но представление нужно иметь, так как редко, но все же придется руками править код.

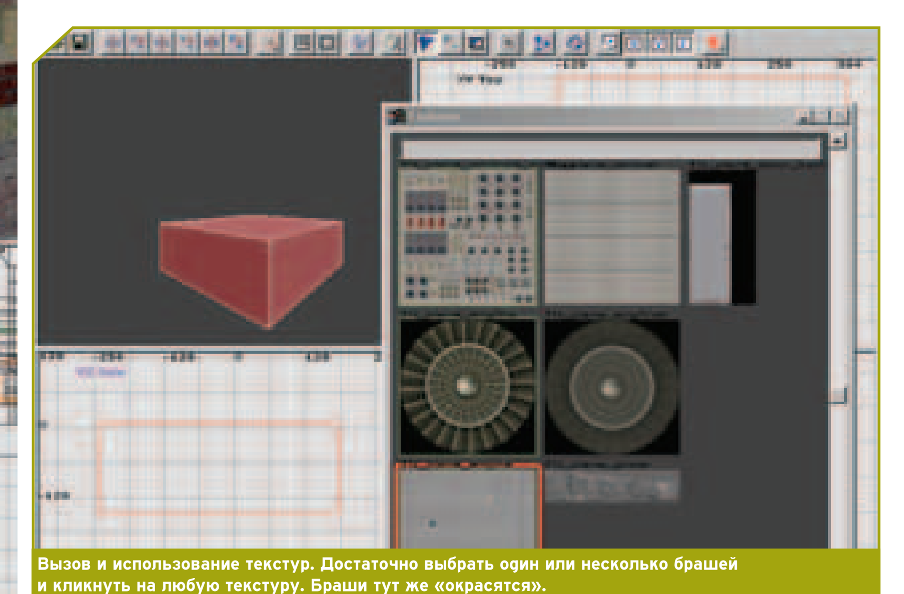
Редактор уровней для *Quake2* создает именно такой текстовый файл *.map, который, как ни обидно, все же в игре использовать напрямую нельзя. Сначала его нужно скомпилировать. В процессе карта оптимизируется, вычисляется необходимое освещение и тени, отсекаются невидимые области, и карта записывается в формат *.bsp. Этот файл уже является законченным шедевром, который можно использовать в игре. Многие начинающие мапперы не прочь бы залезть в исходный код карт более опытных разработчиков, отсюда бытует легенда о декомпиляторе. В принципе, есть утилита, которая пытается расшифровывать данные bsp-файла, но серьезно использовать ее практически невозможно! Оптимизация во время компиляции уничтожает кучу информации, которая в разы облегчает жизнь картостроителю, но совершенно бесполезна в игре. Позже поясню, что я имею ввиду.

Классические и самые проверенные редакторы – QERadiant и BSP. Второй редактор – шедевр! Но разработчик этого чуда перестал поддерживать его еще 3 года назад. На самом деле это не проблема, потому что программа доведена до совершенства, другое дело, что придется поискать ее на старых серверах вроде PlanetQuake или TeleFragged. В принципе, стоит это сделать, чтобы погрузиться в атмосферу Quake-сообщества.

Первый редактор можно скачать здесь: *http://qeradiant.com/?data=files&files_dir=11*. Устанавливаем его, заполняем пути к рабочим директориям и радуемся жизни. На всякий случай напомню устройство *Quake2*. Сначала нужно обратить внимание, что игра использует данные из файлов pak1.pak и pak2.pak в директории /Baseq2/. По сути, это архивы наподобие привычных zip или rar, но со своей системой разметки. Это неважно, так как есть одна приятность: внутри этот файл является набором файлов и директорий. Достаточно распаковать его и удалить -- игра с тем же успехом будет использовать распакованные файлы. Грубо говоря, можно считать pak-файлы обычными директориями. Замечу, что Quake3 вообще отказался от собственного формата в пользу понятного всем ZIP.

Нас в первую очередь интересует директория /maps/. Любой файл *.bsp можно положить туда (а если вы настроили редактор, то карты будут появляться там сами) и запустить из игры. Для этого достаточно вызвать в игре при помощи ~ (тильда) консоль и набрать команду map xxx, где xxx является названием карты без расширения. Если вы создаете только карты, то распаковывать ничего не нужно -- можно обойтись без лишней возни с архивом. Достаточно создать директорию /Baseq2/maps/ и выкладывать карты туда. Игра очень дружелюбна к модификациям и воспринимает такую директорию наравне с той, что находится внутри pak-файла. Более того, если название карты в вашей новой директории будет

Просто браш. Окно трехмерного вида очень помогает, так как все изменения тут же отображаются в нем, причем даже во время перетаскивания или растягивания браша. Текстуры пока нет.



Вызов и использование текстур. Достаточно выбрать один или несколько брашей и кликнуть на любую текстуру. Браши тут же «окрасятся».

совпадать с названием внутри pak-файла, то ваша новая карта как бы «заменит» собой старую из архива, что очень облегчает создание некоторых интересных эффектов.

Ваятельство

Прежде чем лезть в самое пекло, нужно немного подстроить редактор, так как в режиме по умолчанию могут работать только маньяки! Нужно залезть в меню Edit/Preferences. Обязательно выберите третью опцию Views/Rendering, которая переключит режим просмотра в очевидный и привычный чертежный план. Еще переключите мышку в двухкнопочный режим и отметьте галочку в опции Snap T to Grid -- это позволит линиям "прилипать" к решетке (это очень важно, так как позволяет избежать трудоемких подгонок стен друг к другу).

В принципе, можно начинать, но сначала я поясню, как делаются базовые операции, чтобы не было «мучительно больно» сознавать, что дальнейший текст является китайской письменностью для вас. Существует понятие «браш», то есть параллелепипед или кирпич, из которых и собирается карта. Обычно это прямоугольный параллелепипед, хотя в дальнейшем можно изменять его форму. Кликаем на любом поле и, удерживая кнопку мыши, тянем – появится красная пунктирная линия, которая показывает контуры вашего нового браша. Как только отпустим кнопку, браш создастся. Он подсвечен красным, то есть выделен. Чтобы его сдвинуть, достаточно кликнуть на него и тащить в нужном направлении. Но чаще требуется изменить его размеры. Это делается очень удобным и очевидным образом: кликайте снаружи браша рядом со стороной, которую хотите сместить и тяните. Удалить выделенный браш можно при помощи Del или Backspace. Отменить выделение – при помощи Esc. Чтобы снова выделить браш, достаточно найти его в 3D-окне и кликнуть на него при нажатой клавише Shift. Возможно, придется только привыкнуть к управлению им. Двигаться и поворачиваться можно при помощи стрелок, как в стандартных автосимуляторах, а вверх и вниз можно передвигаться клавишами D и C.

Как правило, все новички быстро замечают, что рабочего поля не хватает. Можно каждое поле масштабировать при помощи Ins и Del при отключенном NumLock. Так как линии границ брашей прилипают к координатной сетке, то может возникнуть затруднение с разработкой мелких деталей, ведь редактор не дает создать объект меньше координатной ячейки. Обходить это ограничение очень просто. По умолчанию размер ячейки равен 8x8 пикселей. Этот параметр меняется при помощи меню Grid. Просто выберите нужный размер клетки. Для справки выдам страшную тайну: высота игрока составляет 64 пикселя. Так что мельчите аккуратно – делать объекты толщиной в 1 пиксель можно, но стоит ли овчинка хотя бы попытки выделки?

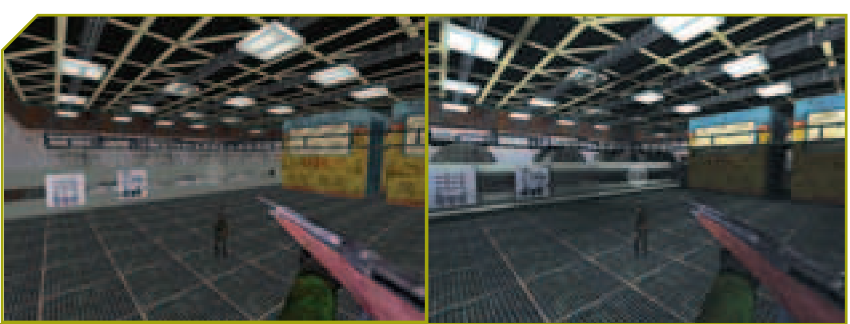
Теперь немного необходимой теории: любая карта, кроме собственно стен, включает в себя управляющие и управляемые объекты, так называемые entities. Самым необходимым объектом для нас является info_player_start – место, где появится игрок сразу после загрузки карты. Кликните где-нибудь правой кнопкой мыши и увидите список entites. Найдите подменю info и выберите info_player_start. Поместите объект так, чтобы он не «въезжал» ни в какие браши, иначе игрок банально застрянет в стене, и очень желательно над брашем, который условно назовем полом. Дело в том, что движок Quake2 является физической моделью, поэтому игрок упадет вниз, если на карте под ним не будет пола. Если вообще ничего не будет под ногами, то игра ошибки не выдаст, но падение будет бесконечным.

Браши необходимо раскрасить, так как расцветка «по умолчанию» может понравиться только прокуренному насквозь хиппи-ветерану. Делается это очень просто. Нужно выбрать браш и в окне Textures (вызывается и отключается клавишей T) кликнуть на нужную текстуру. Браш мгновенно окрасится ею. Если вы только начали делать карту, то окно текстур будет пустое. Нужно выбрать в верхнем меню редактора раздел Textures, в котором внизу перечислены директории с наборами текстур. Выбирайте тот, что вам по вкусу – текстуры из директории загрузятся в окно, и их можно будет использовать. Еще момент – если вы создали собственную текстуру (например, при помощи утилиты Wally), то можете добавить ее в директорию Baseq2/textures/ваша_директория/ваша_текстура. Только названия используйте, естественно, без русских букв.

Теперь плавно переходим к освещению. Это самая главная часть, так как можно нарисовать убогую комнату из брашей пола, потолка, четырех стен и с помощью освещения сделать из нее нечто достойное. Но есть нюанс, который нужно обязательно учитывать. Чуть выше я рекомендовал установить опцию Snap T to Grid, и не просто так. Дело в том, что свет может быть рассчитан только в замкнутом пространстве. То есть вы делаете пол комнаты, ставите по краям стены и сверху рисуете браш потолка, при этом следя, чтобы между брашами не было зазоров! Этому есть логичное объяснение: если свет выйдет наружу, то по физической модели он должен распространяться бесконечно. Ни один компилятор не сможет обсчитать бесконечную рекурсию, так что это будет ошибкой. На самом деле редактор создаст карту все равно, хотя обсчитывать оптимизацию и свет не будет. В результате карта окажется освещена равномерно, что вызовет только судороги у зрителя. Достаточно сравнить скриншоты.

Сам свет расставляется так же, как и любой объект. Кликаем в нужном месте правой кнопкой мыши и выбираем из списка light, поправляем его положение, если необходимо, и все – готово!

На самом деле есть один инструмент, который очень может разнообразить жизнь. Выбираем один определенный объект, пусть тот же самый свет, жмем N (от eNtity) и имеем честь лицезреть окошко со свойствами выбранного объекта. В середине есть подсказка, в которой описаны возможные опции. Так как часть этой беды создавалась еще для *Quake1*, то встречаются неточности, но их немного. Например, мы можем выбрать яркость источника света – сделаем полумрак. В поле



СЛЕВА: А так выглядит та же сцена в игре! Хотя компиляция заняла всего 5 секунд (праздник-то какой!), играть в этот ужас просто невозможно! Бочки сливаются со стеной, так как матовое освещение неспособно создать тени.
СПРАВА: Теперь компилируем в «легком» режиме FastVis, что заняло более 3 минут, но сцена стала выглядеть на порядок более реалистично. Кстати, стоит обратить внимание на то, что бочки, собранные из многоугольников, выглядят ненамного хуже идеально круглых, зато экономия ресурсов исчисляется десятками раз.

Key вобьем light (все это описано в подсказке) и в Value выберем яркость от 0 до 255. Чисто субъективно 200 единиц яркости равносильны 40-ваттной лампочке в небольшой комнате. Можно подобрать даже цвет освещения – Key = _color, Value = X X X. X – значение от 0 до 255 соответственно, в формате RGB. В самом редакторе определить освещенность невозможно, так как для этого требуется компиляция, а потому расставляйте свет, компилируйте и запускайте игру. Неудобно, но другого выхода нет.

Небольшой хинт. Чтобы не дергаться каждый раз, запуская игру, можно стартануть ее в оконном режиме и просто переключаться между редактором и *Quake2* при помощи Alt-Tab.

Практически любой объект можно довести до ума при помощи клавиши N и встроенных подсказок, но все же лучше пошарить в Сети и скачать описание entities, так как, например, такая полезная штука, как цвет освещения, прописана в подсказке как color, а не как _color. Если я могу поплевывать семечки с высоты своего опыта, то новичок будет постоянно разбивать клавиатуру из-за того, что его идеальное творение постоянно сбоит из-за подобных опечаток.

Квадратно-кубические карты имеют свою прелесть, но хочется разнообразия. Помните шумиху и восторженные вопли про настоящие кривые в Quake3? Да, было такое дело, только вот почему-то картостроители того же *Splinter Cell* на движке *Unreal II* аккуратно избегают их и пользуются гранеными брашами. Единственная игрушка, которая пользуется цилиндрами довольно часто, – *Wolfenstein*. Не буду вдаваться в технические подробности, но движок *Wolf*'а имеет некоторые отличия от *Quake3*, к тому же цилиндры идут исключительно на сборку лестничных перил. Мой совет – забудьте! Чтобы сделать арку, совершенно не нужно гнуть прямые или высчитывать ряд Тейлора. Древние строители не знали этой галиматьи, но ставили круглые колонны Парфенона без зазрения совести.

А суть вот в чем. Выбираем браш и нажимаем E. Вершины браша подсвечиваются, после чего их можно передвигать по отдельности, постигая азы абстракционизма. Чтобы «заморозить» результат, достаточно еще раз нажать E. Можно еще поворачивать браши на произвольный угол – жмем R. Отражения и повороты на 90 градусов выведены в меню.

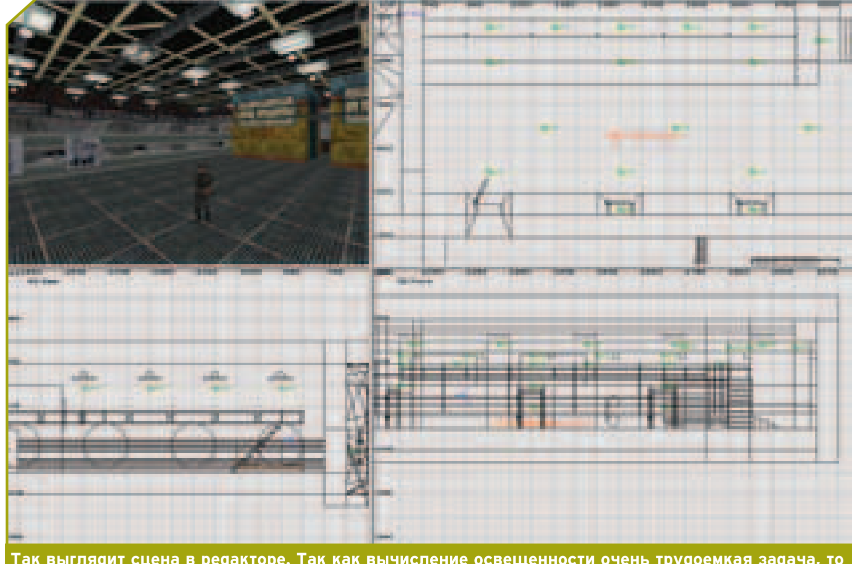
Еще один художественный момент – нестыкующиеся или криво вставшие текстуры. Их можно смещать прямо на самом браше при помощи Shift и стрелок. Если хочется сделать из браша оконное стекло или воду, то достаточно нажать S (Surface) и баловаться опциями.

Остается только отметить, что браши можно выделять группами – не отпуская Shift кликать по всем полюбившимся параллелепипедам. Группу можно копировать, поворачивать, масштабировать... разве что солить нельзя. Для создания полноценной карты этих знаний достаточно. Потребуются только время около 3-7 дней на отработку действий до автоматизма и художественный вкус.

Вот оно какое – крем-брюле!

Карта из четырех стен, себя любимого и тусклой лампочки готова. Нужно ее испытать! Сохраняем ее для потомков и запускаем компиляцию. В меню Bsp слишком много пунктов, но важны из них только четыре. Первый и наиважнейший пункт – полное компилирование всего и вся – bsp_FullVis. Это компиляция начисто. Пунктом стоит баловаться, только когда вы обрабатываете окончательный вариант карты. bsp_FastVis – более полезная вещь: это компиляция без линейного расчета теней. Но если не знать, то внешне карта выглядит так, будто она скомпилирована полностью. Размер bsp-файла получается побольше, но, простите, какая разница между 2мя или 3мя Мбайтами для современных машин?! Да никакой! Потому можно смело использовать только эту опцию. Существует только одна причина не забывать о bsp_FullVis – огромные открытые пространства. Просто Fast-режим имеет ограничения. Режим bsp_novis нужен только для того, чтобы быстро оценить результат, так как режим novis вообще не рассчитывает свет. Это скорее рабочая пошадка, которая поможет разобраться с брашами. И, наконец, bsp_Entities позволит поправить свойства объектов без перекомпиляции карты. Зачем это нужно?

А затем! Теперь объясняю, почему этих опций так много. Время компиляции хорошей большой карты с мелкими деталями на каком-нибудь Pentium 233 MMX могло занимать несколько суток. Сейчас мои карты компилируются на AthlonXP 2400+ не дольше часа. Из них собственно обработка брашей занимает 5-20 секунд! Остальное время – оптимизация и расчет света. Если вы просто добавляете монстров или изменяете свойства дверей, то нет необходимости снова ждать час, чтобы только посмотреть результат. Можно запустить bsp_Entites и через 1-3 секунды получить переделанный файл. Этот момент раскрывает еще один секрет, который позволит новичку быстро набрать опыта, точнее, наворовать его. Дело в том, что браши и свет оптимизируются и копируются, а объекты-entities – нет. То есть можно открыть любым редактором чужой bsp-файл и увидеть обычные читабельные строчки кода с описанием свойств объектов. Очень полезно, так как можно легко научиться делать двери, кнопки, платформы или даже лазерные лучи.



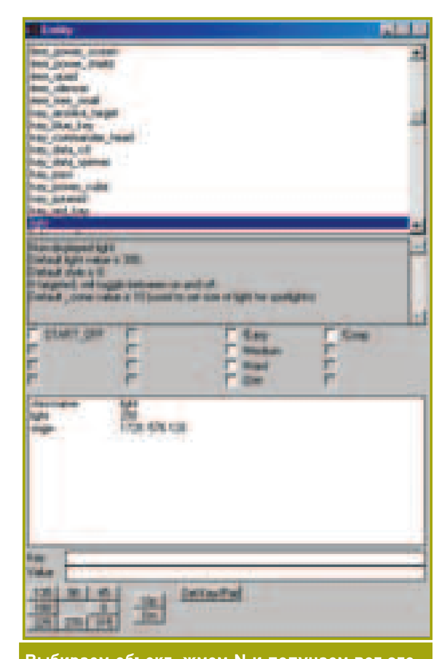
Так выглядит сцена в редакторе. Так как вычисление освещенности очень трудоемкая задача, то редактор отображает всю сцену при «матовом» освещении. Не впечатляет, но так надо.

Монстры, кровь и насилие

Я пока остановлюсь на монстрах, так как кровь и насилие – вещи сугубо личные. Монстры являются обычными объектами. Кликаем на поле правой кнопкой, выбираем раздел monsters и кликаем по нужному уродцу. Так же можно разложить оружие, патроны и всякий антураж. После этого перекомпилировать карту полностью или при помощи bsp_novis, если кроме объектов ничего не менялось, и вы получите полноценную карту для одиночной игры!

Теперь перейдем собственно к цели моего повествования. Создать карту для *Quake2* – бесполобно, но отдает заплесневелым ретро. Спешу успокоить: это необходимо. Более того, карты именно в таком виде и пойдут в окончательный вариант игры, которая по своим характеристикам и уровню графики вполне переплюнет *Half-Life*. А на сегодняшний день этого вполне достаточно чтобы даже претендовать на звание хорошей игры.

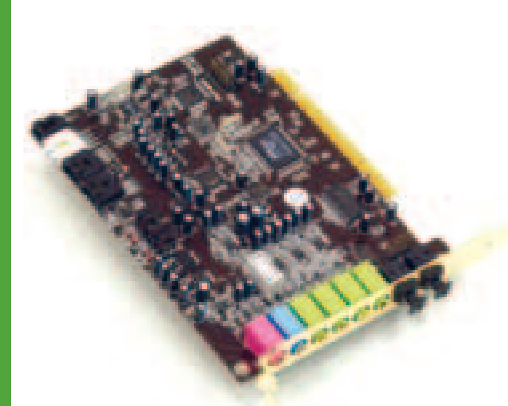
Впоследствии мы переделаем движок, но сохраним формат карт и моделей. Ведь, если кто не в курсе, – современные игры на движке *Quake3* используют древний, но очень правильный формат BSP, впервые осчастлививший мир в *Quake1*.



Выбираем объект, жмем N и получаем вот это окно. Сверху – список всех доступных объектов (правда, менять объект «на лету» нельзя – все равно его придется удалить и создать новый заново), в середке – подсказка и свойства, а ниже – диалог для настройки. Key/Value позволяют вводить переменные, описанные в подсказке, кнопки с цифрами – это углы поворота объекта.

Советуем:
Как выбрать звуковую плату

Что такое виртуальная реальность? Когда ты забываешь, что сидишь за экраном компьютера, и, глубоко погрузившись в игру, принимаешь ее за действительность. Иван Рогожкин



Позолоченные разъемы и оптические входы и выходы S/PDIF – признаки высококлассной звуковой платы.

Понятно, что для пущей виртуальности нужно иметь не только большой монитор и приличный трехмерный акселератор, но и хорошую многоканальную звуковую плату, создающую ощущение пространственной звуковой панорамы. Для этого в наборе майкрософтовских драйверов DirectX имеется компонент DirectSound3D, отвечающий за воспроизведение и синтез трехмерного звука.

Реальность у Microsoft получается не только правдоподобная, но и на редкость научная. Используя законы акустики, компьютер рассчитывает звуковую картину, учитывая взаимное наложение волн, их затухание на расстоянии, ослабление при прохождении через преграды, эффект Доплера и другие фокусы. При создании игры программисты задают множество точечных источников звука, расположенных в трехмерном пространстве. (Представь, читатель, что ты завяз в болоте и слушаешь десяток квакающих вокруг тебя лягушек). Каждый источник, помимо формы излучаемого колебания, обладает такими характеристиками, как направленность (в какую сторону повернулась лягушка), громкость (горластость), высота тона (басом или тенором она квакает) и законы перемещения в пространстве (прыгает или сидит на месте). Предусмотрена привязка источников звука к слушателю (для того чтобы воспроизвести твое натужное сопение, пока ты пытаешься выбраться из болота, и чавканье твоих сапог). Расчет ведется по довольно сложным алгоритмам, учитываются даже повороты твоей головы.

Драйверы DirectSound3D рассчитаны на работу с наушниками, двумя, четырьмя колонками и шестиканальной системой Dolby Digital *(см. «Словарик»)*. Если к компьютеру подключен многокомпонентный акустический комплект, например, Creative Inspire 5.1 5100, ты услышишь совершенно реалистичный звук – словно на самом деле стоишь посреди болота, и лягушки квакают то справа, то слева, то сзади. Однако при использовании двух колонок или наушников тоже обеспечиваются пространственные эффекты, но более слабые, чем с четырьмя или шестью правильно размещенными колонками.

Обработкой звукового сигнала в DirectSound3D может заниматься как центральный процессор (ЦП) компьютера, так и встроенный в звуковую плату специализированный сигнальный процессор. От этого будет зависеть загрузка ресурсов ЦП при синтезе звука. Теперь ты понимаешь, смекалистый геймер, чем различаются платы разной цены? Дешевая плата без сигнального процессора займет ЦП так, что компьютерные противники резко отупеют, а скорость смены кадров на экране снизится.

Сигнальный процессор в звуковых платах по аналогии с графическими часто называют аудиоакселератором, но ты не клюй на эту примитивную наживку, читатель. Ускоренный в прямом смысле голос превращается в чириканье, а музыка – в вой.

Что такое AC'97

На системных платах часто устанавливают простейшие кодеки стандарта *AC'97*. К ним относятся популярные микросхемы *Analog Devices AD1881A, AD1885, Realtek ALC630, ALC201, Sigmatel Stac9744T, VIA Technologies VT1612A, VT1616* и другие. Эти кодеки подключаются к неинтеллектуальным буферным схемам и цепям прямого доступа к памяти, и всю работу по расчету трехмерной звуковой сцены приходится выполнять центральному процессору.

Учти, геймер-детектив, что если ты вооружился лупой и, прокравшись внутрь системного блока, обнаружил в компьютере одну из перечисленных выше микросхем кодека, это еще не значит, что производитель использует примитивную звуковую подсистему: кодек может работать в паре с мощным звуковым процессором, встроенным, например, в чипсет *nForce2*.

Как проверить, есть ли в компьютере отдельный звуковой процессор? Открой утилиту «Мультимедиа» из Панели управления Windows 98 или утилиту *Sound and Audio Devices* в Windows XP и проверь, какие устройства имеются для воспроизведения MIDI-музыки. Если найдешь в перечне один лишь програмный синтезатор *Microsoft GS Wavetable SW Synth*, следовательно, в твоем компьютере установлена примитивнейшая звуковая подсистема, лишенная своего процессора.

Характеристики звуковой платы

При выборе звуковой подсистемы традиционно учитывают такие характеристики, как число каналов (два, четыре или шесть – чем больше, тем лучше), разрядность при вводе и воспроизведении звука (чем больше, тем лучше), частоты дискретизации при воспроизведении и записи, коэффициент шума, диапазон частот, коэффициент гармонических искажений, возможность регулировать частоты, включать различные эффекты и т. д. Для встроенного MIDI-синтезатора важны число голосов и образцов звучания инструментов (сэмплов), а также возможность загружать новые сэмплы. Сигнальный процес-

СЛОВАРИК

5.1 – формат звукового сигнала, обозначающий пять широкополосных каналов (левый, правый, центральный, левый задний и правый задний) и один узкополосный низкочастотный канал.

3D Audio – пространственное, «объемное» звучание.

AC'97 – стандарт на исполнение схем АЦП и ЦАП для встраиваемых в системные платы звуковых микросхем.

ADC (Analog-to-Digital Converter) – аналого-цифровой преобразователь, АЦП.

AUX – дополнительный звуковой вход для подключения голосового модема, второго накопителя CD-ROM или каких-либо других устройств.

Creative Environment FX, Aureal A3D, HRTF, QSound Q3D – алгоритмы расчета трехмерного пространственного звука, используемые в играх.

DAC (Digital-to-Analog Converter) – цифро-аналоговый преобразователь, ЦАП.

Digital Signal Processor (DSP) – цифровой сигнальный процессор.

DLS (Downloadable Sound) – стандарт на MIDI-синтезаторы, позволяющие воспроизводить инструменты, образцы звучания которых записаны в оперативной памяти компьютера, а не в постоянной памяти звуковой платы.

Dolby Digital (AC-3) – цифровой формат записи и передачи 5.1-канального звука.

Frequency Modulation Synthesis – частотно-модулированный (ЧМ-) синтез музыки, использующий несколько взаимосвязанных управляемых генераторов.

General MIDI – стандартный набор из 128 инструментов для таблично-волнового музыкального синтезатора.

IEEE-1394 (FireWire) – интерфейс для подключения цифровых камер, быстрых жестких дисков и других внешних устройств.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) – цифровой интерфейс музыкальных инструментов, применяется для подключения к компьютеру всевозможных электронных инструментов и внешних музыкальных синтезаторов.

MP3 – формат звукового файла со сжатием (занимает мало места на диске) и некоторым ухудшением качества относительно WAV.

MPU-401 MIDI port – стандарт на MIDI-интерфейс.

Sample – сэмпл, образец звучания музыкального инструмента, хранимый в памяти звуковой платы.

S/PDIF – цифровой 5.1-канальный интерфейс для передачи звука. Может быть оптическим и коаксиальным.

WAV – формат звукового файла, не использующий сжатие. Занимает много места на диске.

WaveTable Synthesis – метод таблично-волнового синтеза музыки, использующий образцы звучания реальных инструментов.

Дискретизация (выборка) – процесс перевода аналогового (непрерывного) звукового сигнала в цифровой, представленный последовательностью цифровых отсчетов.

Интерфейсный блок для 5.25-дюймового отсека, прилагаемый к звуковой плате, поможет вывести гнезда и регуляторы на переднюю панель компьютера.

сор характеризуют числом каналов *Direct3D*, которые он может обрабатывать, поддержкой альтернативных технологий создания трехмерного звука – таких, как *EAX*, *QSound* и др.

Звуковые процессоры

А теперь, расчетливый геймер, я расскажу тебе о микросхемах, часто используемых в звуковых платах. Зная их характеристики, ты сможешь быстро оценить возможности предлагаемой платы.

Звуковой PCI-контроллер *C-Media CMI8738* получил широкое распространение благодаря своей низкой цене и многофункциональности: в нем есть аппаратный MIDI-синтезатор, цифровые вход и выход, шесть выходных каналов и кое-какие схемы для аппаратной обработки пространственного звука. АЦП и ЦАП имеют разрядность 16, максимальная частота дискретизации равна 48 кГц. Драйверы для *C-Media* хорошо отлажены, проблемы с совместимостью возникают редко. К сожалению, качество звучания на сегодняшний день слабовато: по уровню шума, нелинейными искажениям и проникновению сигнала из канала в канал микросхема уступает большинству конкурентов.

Фирма *Creative*, законодатель мод на рынке звуковых плат, использует фирменные аудиопроцессоры, обеспечивающие почти полную аппаратную обработку звука. Микросхема *Creative Audigy 2*, используемая в последних версиях плат семейства *Sound Blaster*, существенно усовершенствована по отношению к первоначальной *Audigy*. Во-первых, в ней появились режимы для проигрывания дисков *DVD Audio* (192 кГц, 24 разряда). Во-вторых, увеличена мощность встроенного процессора, а число выходных каналов возросло с шести до семи, что позволяет использовать акустические системы формата *6.1*. Теперь возможно аппаратное декодирование сигналов *Dolby Digital Surround EX* (к *Dolby Digital 5.1* добавлен задний центральный канал) и расчеты пространственной панорамы по алгоритму *EAX 3.0*. В-третьих, число звуковых потоков *DirectSound3D*, аппаратно обрабатываемых в *Audigy 2*, увеличено с 32 до 64.

Таблично-волновой синтезатор в *Audigy 2* воспроизводит 64 голоса аппаратным способом и до 1024 голосов программным. Предусмотрено 48 каналов MIDI, 128 инструментов стандарта *General MIDI* и его расширения *GS*, а также 10 наборов ударных инструментов.

В микросхеме *Philips ThunderBird Avenger* находится настоящий сигнальный процессор, рассчитанный на одновременную обработку 96 потоков по алгоритмам QSound с применением всевозможных специальных эффектов, включая пространственную реверберацию. При использовании интерфейса *DirectSound3D* обсчитывается до 256 источников звука (представь 256 лягушек: кошмар!).

Инженеры Philips набили микросхему всяческими устройствами, словно чучело ватой: они предусмотрели 64 аппаратных преобразователя частоты дискретизации с диапазоном до 48 кГц, таблично-волновой 64-голосный музыкальный синтезатор с 576 образцами звучания инструментов, а также аппаратный ЧМ-синтезатор для обеспечения совместимости с играми для DOS.

Внешние характеристики у *ThunderBird Avenger* относительно скромные: шесть выходных (*5.1*) и два входных канала с разрядностью 16 бит и частотой дискретизации до 48 кГц. Этот процессор рассчитан на работу со звуком CD-качества, он недотягивает до *DVD Audio*, но освобождает центральный процессор компьютера, беря на себя расчет звука.

Фирма *VIA Technologies* недавно выпустила *Envy 24* – многоканальный звуковой контроллер, обладающий отличными характеристиками. Микросхема имеет восемь выходных 24-разрядных каналов и четыре входных, все они способны работать с частотами дискретизации до 192 кГц. И хотя звуковые файлы для таких режимов имеют огромные размеры и встречаются пока в основном на дисках *DVD Audio*, разница в качестве звучания по сравнению с традиционным CD (16 бит, 44,1 кГц) очень велика. На сегодня микросхема *Envy 24* – рекордсмен по числу выходных каналов: она позволяет подключать акустические системы формата *7.1*. К сожалению, синтез музыки и почти вся работа по расчету трехмерной звуковой панорамы достается центральному процессору.

Обрати внимание

При выборе звуковой платы взгляни, детектив, имеются ли на ней дополнительные линейные входы (четырехконтактные прямоугольные разъемы, предназначенные для подключения кабелей внутри системного блока) для голосового модема или второго CD-накопителя. Обрати внимание на внешний интерфейс *S/PDIF* с оптическими разъемами – он позволит подключить компьютер к высококлассному аудиокомплексу.

Проверь по описанию, совместимы ли драйверы платы с технологией *DLS*, которая гарантирует, что через MIDI-синтезатор будет воспроизведен именно тот звук, который задумали авторы программы. Выясни, имеется ли на плате аппаратный декодер *Dolby Digital*, нужный для подключения шестиканальных акустических систем, если ты хочешь смотреть диски *DVD-Video* в домашнем кинотеатре.

Очень удобны интерфейсные блоки, которые вставляются в 5.25-дюймовый отсек компьютера и обеспечивают доступ к звуковым гнездам. Иногда на платы помещают порты *IEEE-1394* и *USB 2.0*, инфракрасные приемники для управления мультимедиа-плейером с помощью пульта ДУ и даже устройства для считывания карточек памяти.

Игрокам, стремящимся максимально высвободить ресурсы процессора ради реалистичной 3D-графики и приличного искусственного интеллекта, приглянется плата с процессором *Philips* или изделие *Creative*. Звукорежиссерам-любителям лучше всего подойдет плата на процессоре *VIA Envy 24*. Дерзай, читатель!

СЛОВАРИК

Коэффициент шума – показатель, характеризующий уровень шума по отношению к максимальному уровню сигнала. Измеряется в децибелах (дБ), хорошим считается уровень -70 дБ и ниже. По этому показателю недорогие звуковые платы часто уступают бытовой музыкальной аппаратуре.

Микшер – устройство для смешивания звуковых сигналов с микрофона, линейного входа, компакт-диска, музыкального синтезатора и других источников.

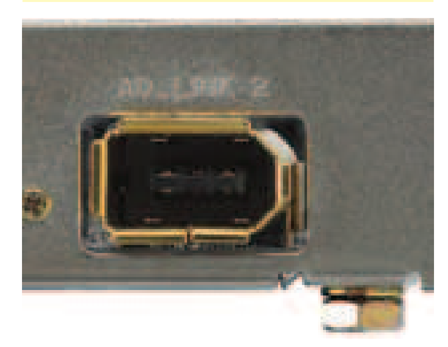
Разрядность – число двоичных разрядов, используемое при формировании цифрового отсчета. Чем оно больше, тем с большей точностью передаются нюансы звучания. Например, с помощью 8 разрядов передается 256 уровней сигнала, а с помощью 16 разрядов -- 65536 уровней.

Сабвуфер – низкочастотная колонка.

Сателлиты – широкополосные колонки, используемые в системах пространственного звучания для передачи боковых и задних звуковых каналов.

Частота выборки (дискретизации) – число цифровых отсчетов в секунду, измеряемых в герцах (Гц). Чем она выше, тем лучше передаются высокие частоты и тем больше места на диске занимает файл со звуковой записью.

Эквалайзер – устройство (программа) тонкой частотной регулировки звука по нескольким каналам.



К разъему IEEE-1394 можно подключить цифровую видеокамеру.

Тестирование: Акустические системы

Хочешь стать меломаном?

Иван Рогожкин, Сергей Никитин

Меломан – это отнюдь не звероящер из мелового периода и не перемазанный мелом человек. Меломан – это любитель и знаток музыки, ценитель хорошей аудиотехники, тонко чувствующий нюансы звучания и требовательный к его качеству.

Не бойся, что, превратившись в меломана, ты перестанешь быть хорошим геймером. Просто твои вкусы и привычки слегка изменятся. Например, ты будешь играть в игры, одновременно слушая любимые композиции. Для кого, думаешь, старалась фирма «1С», когда приглашала рок-группу «Ария» озвучивать игру *«Дальнобойщики-2»*?

При подготовке этого обзора мы отобрали дюжину акустических комплектов ценой не более $150. А теперь – наши впечатления от протестированных систем.

Altec Lansing ASC-2100: сверхоригинальный дизайн.

ALTEC LANSING ASC-2100

Инопланетный звук.

1 Владелец этого акустического комплекта должен быть оригинальным человеком, новатором по натуре. Стильные серо-синие матовые колонки на изогнутых серебристых подставках с двумя миниатюрными майларовыми динамиками диаметром 28 мм выглядят как какие-то инопланетные датчики, словно они охраняют огромный сабвуфер размером с дипломат бизнесмена.

Сабвуфер собран в корпусе из древесно-волокнистой плиты и снабжен внутренней перегородкой, разделяющей резонансные камеры для динамиков, и трубой фазоинвертора, выходящей сзади.

Звучит вся эта система очень внушительно. Несмотря на малые размеры диффузоров динамиков, она дает громкие средние частоты, не говоря уж о высоких частотах и басах. На рок-музыке и техно вы вообще не заметите разницы с акустическими системами традиционного исполнения, лишь по звучанию фортепиано и голоса под гитару можно определить, что средние частоты воспроизводятся динамиками размером с двухрублевую монету – возникает ощущение удаленности певца, словно он поет с другой планеты.

Надоело ходить к колонкам для регулировки громкости? Отличное решение проблемы -- проводной пульт ДУ с металлической подставкой. На нем всего три кнопки, позволяющие включать/выключать акустические системы и регулировать громкость, а также индикатор питания. На задней панели расположен отдельный регулятор уровня сабвуфера.

Мы рекомендуем колонки *Altec Lansing ASC-2100* фасонистым пользователям, стремящимся к оригинальности при хорошем качестве звучания.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Altec Lansing** URL: **www.altecmm.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Альянс»** URL: **www.alliancegroup.ru** ТЕЛ.: **(095)796-93-56** ЦЕНА: **$105**

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Altec Lansing ASC-251: отлично продуманная конструкция и прекрасный звук.

ALTEC LANSING ASC-251

Растворяясь в пространственном звуке.

2 Распаковывая и подключая шестикомпонентный акустический комплект *Altec Lansing ASC-251,* мы просто таяли от удовольствия. Нам безумно понравились многочисленные мелочи, которые заботливо предусмотрел производитель. Так, пластмассовые сателлиты можно повесить на стену за специальные ушки, а можно поставить на прилагаемые подставки или на собственные эластичные резиновые ножки. Колонка центрального канала позволяет регулировать свой наклон. Незадействованные входные кабели комплекта (если, скажем, ты еще не приобрел шестиканальную звуковую плату, а пользуешься четырехканальной) закрываются заглушками, которые замыкают входы, устраняя электрические наводки.

На разъемах и гнездах для кабелей предусмотрены выступы и соответствующие пазы так, что подключить колонки неправильно практически невозможно. Регуляторы громкости, баланса и пространственного звучания удобно размещены на правом переднем сателлите вместе с выключателем питания и выходом на наушники. Сабвуфер оснащен отдельным регулятором громкости. Все хозяйство аккуратно упаковано и снабжено наглядной инструкцией по подключению.

Внешний вид колонок не бросается в глаза, но образует удивительно целостный ансамбль. Звучат системы подстать дизайну – чисто и ровно, не внося ничего лишнего. Отлично! Подключая комплект к разным источникам звука, мы выяснили, что если на канал сабвуфера не подается сигнал, внутренние схемы колонок выделяют низкочастотные составляющие из остальных каналов.

Недостаток комплекта – отсутствие встроенного декодера Dolby Digital и оптического входа, к которому можно было бы подключить бытовой DVD-плейер, впрочем, с такими возможностями эти колонки стоили бы вдвое дороже.

Итак (торжественно гремят фанфары): мы отмечаем комплект *Altec Lansing ASC-251* знаком ***«Выбор редакции»*** и рекомендуем его для прожженных геймеров, не чурающихся хорошего звучания, а также любителей смотреть DVD-Video на экране компьютера.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Altec Lansing** URL: **www.altecmm.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Альянс»** URL: **www.alliancegroup.ru** ТЕЛ.: **(095)796-93-56** ЦЕНА: **$150**

ВЕРДИКТ

Волшебные палочки манят.

3 *Genius SP-Q2 Slim* – типичный пример акустических систем, которые созданы для привлечения покупателя, а не для звуковоспроизведения. Они прекрасно выглядят, занимают мало места на столе и обладают неплохими

Колонки *Genius SP-Q2 Slim* привлекают приятным внешним видом.

GENIUS SP-Q2 SLIM

заявленными характеристиками (пиковая мощность 150 Вт, диапазон частот 120-18000 Гц).

Номинальная мощность в документации не приводится, но если судить по блоку питания (3,6 Вт), то она не может превышать 2х1,5 Вт.

Чтобы эти колонки начали скрипеть, не обязательно их включать – достаточно сжать рукой. Впрочем, при воспроизведении громкого звука с хрипением, сипением и другими искажениями тоже все в порядке. На малой громкости они играют чище, но тоже не без замечаний: высокие частоты воспроизводятся очень сухо, а низкие как-то сжато – стук барабана превращается в постукивание палочкой по столу.

На правой колонке есть выход на наушники. Мы его проверили и выяснили, что внутренний усилитель работает довольно чисто, не внося шумов и помех. Регулятор громкости, совмещенный с выключателем питания, очень приятно вращается и весьма плавно меняет уровень звука.

Увы, из-за низкого качества звука мы не можем рекомендовать нашим читателям колонки *Genius SP-Q2 Slim*.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **KYE Systems** URL: **www.geniusnet.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **нет данных**

ВЕРДИКТ

Genius SP-Q16 – солидный внешний вид.

GENIUS SP-Q16

Видимость отличная, слышимость – хуже.

4 Благодаря солидным размерам колонки, *Genius SP-Q16* выглядят внушительно и респектабельно, хотя изящными их никак не назовешь. Встроенные 5-Вт динамики играют значительно громче, чем динамики в предыдущей модели *Genius*, и корпус большого объема улучшает воспроизведение низких частот, делая их более мягкими и трепетными.

На передней панели правой колонки удобно размещены регуляторы громкости и тональности, выход на наушники, выключатель и индикатор питания, а также кнопка включения 3D-эффекта.

К сожалению, на средних частотах во время испытаний был слышен несколько «шершавый» призвук. Возможно, причиной тому – пластмассовый корпус. Встроенный генератор пространственного звучания украшал монофонические записи, но затруднял восприятие стереозаписей.

Genius SP-Q16 – хороший выбор для тех, кто использует компьютер для обучения и просмотра мультимедиа-дисков. Настоящим игроманам мы порекомендуем многокомпонентные акустические системы, которые лучше подскажут, с какой стороны крадется монстр.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **KYE Systems** URL: **www.geniusnet.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **нет данных**

ВЕРДИКТ

Старые добрые двухполосные колонки и усилитель.

5 *Jazz J-7508* – единственный двухкомпонентный акустический комплект среди протестированных, в котором колонки построены по классической двухполосной схеме.

Сетевой блок питания, как и усилитель, выполненный отдельно, обладает мощностью 30 Вт. С учетом эффективности усилителя, которая, как правило, не превышает 70%, максимальная мощность колонок может достигать 20 Вт.

В процессе испытаний колонки играли неплохо, им помогали корпуса из древесно-волокнистой плиты и фазоинвертор. К сожалению, металлические диффузоры высокочастотных динамиков давали характерный призвук. Мы выяснили, что с помощью *Jazz J-7508* можно оглушить людей даже в большом помещении, но звук на большой громкости будет сильно искажаться.

Итак, классическая двухполосная схема и традиционная конструкция не всегда дают гарантированно превосходный результат. Тем не менее, комплект *Jazz J-7508* вполне хорош для прослушивания музыки с CD.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Jazz Speakers** URL: **www.jazz-speakers.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$89**

ВЕРДИКТ

JAZZ J-7508

Jazz J-8508 понравится приверженцам классических решений.

Инопланетные яйца.

6 Каждый, кто входил в нашу комнату во время испытания комплекта *Jazz J-8902*, задавал один и тот же вопрос: «Что это?» А мы, многозначительно указывая на прозрачный сабвуфер на четырех серебристых ножках и два шарообразных прозрачных сателлита, отвечали: «Не обращай внимания, это ископаемые инопланетные яйца».

Jazz J-8902: к нам в гости звуки из другой галактики.

JAZZ J-8902

ВЕРДИКТ ★★★★½

Да, сомненья нет, комплект выглядит шикарно. Возможно, стоило бы только динамик в сабвуфере выкрасить не в черный, а в серебристый цвет. Блочок звукового усилителя с кнопкой выключателя и регуляторами громкости и низких частот можно поставить поближе к телу геймера в удобное место, блок питания спрятать куда-нибудь подальше с глаз, а все остальное – сабвуфер и сателлиты – хочется разместить на отдельном журнальном столике.

«Яйца» играют громко и внятно, низкие и высокие частоты присутствуют, хотя, конечно, звучат суховато: сказываются пластиковые корпуса колонок. Труба сабвуфера направлена вниз, и на мощных рок-пассажах кажется, что он вот-вот взлетит в небо и помчится на инопланетную родину.

А напоследок самое приятное известие: комплект *Jazz J-8902* не только прилично играет и блистательно выглядит, но и относительно недорого стоит. Присваиваем ему звание ***«Выбор редакции»*** и рекомендуем сие изделие всем, кто хочет выпендриться не без пользы.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Jazz Speakers** URL: **www.jazz-speakers.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$53**

Звуковые параметры

Характеристики акустических систем, к счастью, стандартизованы. Однако производители, увы, не всегда измеряют их при одинаковых условиях, затрудняя сравнение своих шарманок.

Пиковая мощность (PMPO, Peak Music Power Output) – это максимальная мощность, которая может кратковременно подаваться на динамики акустической системы. И хотя динамики в этот момент звучат ужасно и долго такой режим не выдерживают, производители любят кичиться этим показателем, заявляя десятки и даже сотни ватт для небольших колонок. Не обращай на него внимания, геймер.

Номинальная выходная мощность определяется исходя из того, чтобы искажения не превышали заданного порога, зависящего от класса аппаратуры. Вот здесь мы и натыкаемся на основную загвоздку, вернее, даже целый железнодорожный костыль, которыми рельсы прибивают к шпалам. Дело в том, что производители редко указывают, при каком уровне искажений измерена номинальная выходная мощность. В документации на английском языке этот параметр обозначается *RMS (Root Mean Square).*

Обрати внимание, любитель громкой музыки, что оба описанных показателя говорят об электрической мощности, которая подается на колонку, но отнюдь не характеризуют громкость звука. Дело в том, что динамики могут иметь разную эффективность. Так, кухонный трехпрограммный приемник мощностью 1 Вт может заглушать два 3-Вт динамика, находящиеся внутри ЖК-монитора. Настоящую правду о громкости музыки тебе скажет следующий параметр.

Чувствительность характеризует звуковое давление, развиваемое колонкой. Она выражается в децибелах (дБ) относительно порога слышимости.

Коэффициент гармонических и нелинейных искажений (THD, Total Harmonic Distortion) (для краткости – коэффициент гармоник (КГ)), показывает, насколько акустическая система дребезжит, «хрюкает», сипит, звенит и т. д. КГ измеряется либо в процентах, либо в децибелах. Чем больше его величина, тем хуже звучание.

Амплитудно-частотная характеристика (АЧХ) – это график, показывающий отношение амплитуд звуковых колебаний и входного сигнала во всем диапазоне воспроизводимых частот. В идеальном случае АЧХ выглядит как прямая горизонтальная линия. В реальности это кривая в форме шапочки с пумпончиком или берета, что говорит о том, что низкие и высокие частоты передаются хуже, чем средние. При рассмотрении АЧХ нужно обратить особое внимание на величину неравномерности. Чем она больше, тем сильнее искажается тембр.

Диапазон воспроизводимых частот (FR, frequency response) придумали те, у кого в школе было плохо с черчением. Вместо графика АЧХ они приводят его параметры, указывая граничные частоты и неравномерность характеристики в пределах этих частот. Например, можно встретить такую надпись: «80 Гц – 18 кГц при неравномерности АЧХ +/-3 дБ». Как вы понимаете, чем больше неравномерность, тем шире получается диапазон частот. Производители акустических систем для компьютеров, увы, слишком часто забывают указать неравномерность, и после этого сравнивать диапазоны воспроизводимых частот бессмысленно.

Звуковая матрица.

Магические символы 5.1, обозначающие шесть звуковых каналов, есть практически на любой новой звуковой плате, игры тоже не отстают, значит, дело за колонками. Для начала можно опробовать систему *6D-105 Sound Matrix PC Theater* от компании Juster Multimedia.

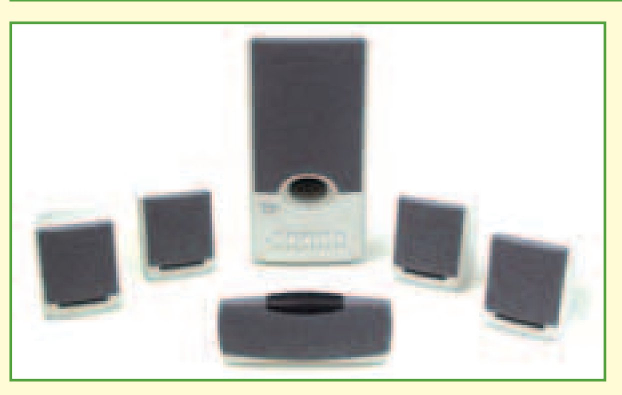
Коробка с колонками вроде бы небольшая, но тяжелая, и когда несешь ее домой, чувствуешь весомую радость от приобретения. Внутри находятся сабвуфер, четыре небольших сателлита и одна центральная колонка плюс описание и соединительные кабели. Корпуса у колонок сделаны из светло-серой пластмассы. Мне понравилось, что в описании есть две схемы, показывающие варианты установки системы.

Играет комплект в общем и целом нормально, но звук какой-то приглушенный, что ли. У меня возникло такое впечатление, особенно при небольшой громкости, что он идет из самой глубины колонок и на этом долгом пути теряет насыщенность. А вот с мощностью все нормально: максимальная громкость просто ужасает, особенно когда стонут сразу все колонки и сабвуфер. Наверное, с такими звуками умирали динозавры.

Все элементы управления расположены на сабвуфере. Это кнопка Power и ручки управления громкостью. Их четыре – для настройки общего уровня громкости системы, для колонок (передних и задних отдельно) и сабвуфера.

Думаю, что эта система попадает в крепкий средний уровень. С нее вполне можно начать знакомиться с объемным звуком. Благодаря чу-

ВЕРДИКТ ★★★★☆



Juster 6D-105 Sound Matrix PC Theater: мощность есть, а с качеством проблемы.

JUSTER 6D-105 SOUND MATRIX PC THEATER

довищной громкости она годится для ссоры с соседями, а вот меломанам с тонким слухом лучше поискать себе что-либо другое.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Juster** URL: **www.juster.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **«Деникин»** URL: **www.denikin.ru** ТЕЛ.: **(095)787-4999** ЦЕНА: **$60**

Схемы кодирования многоканального звука

Dolby Surround (DSS) **– кодирование в двухканальном сигнале трех звуковых каналов: левого, правого и пространственного (surround). Без декодера воспроизводится как обычное стерео.**

Dolby Surround Pro-Logic (DPL) **– усовершенствованная технология DSS; добавлен центральный канал.**

THX **– стандарт, созданный сотрудниками студии Lucasfilm на основе DPL. Пространственный канал разделен на два псевдостереофонических -- левый и правый. Кроме того, добавлен низкочастотный канал для подключения сабвуфера. Для прослушивания в малых помещениях предусмотрена дополнительная обработка сигнала.**

Dolby Digital AC-3 **– полноценная шестиканальная (5.1) схема, предусматривающая не подмешивание дополнительной информации о каналах в стереопоток, а отдельное их представление. Включает пять широкополосных (30-20 000 Гц) каналов: три фронтальных (левый, центральный и правый), два задних (левый и правый), а также низкочастотный (20-120 Гц) канал сабвуфера. Используется на дисках DVD-Video.**

Dolby Digital EX **– система формата 6.1. В отличие от предыдущей схемы, обеспечивает не два, а три задних канала – левый, правый и центральный.**

Digital Theater System (DTS) **– шестиканальная цифровая система записи звукового сопровождения кинофильмов, получившая широкое распространение в США. Благодаря меньшей степени сжатия обеспечивает более высокое качество звучания, чем AC-3.**

Virtual Dolby Surround, Virtual Surround Sound (VSS), Virtual 3D Surround, 3D-Phonic, Spatializer **и т. д. – алгоритмы обработки звука, позволяющие имитировать пространственное звучание при воспроизведении через стереосистему.**

JUSTER DHT-515 HOME THEATER SURROUND SYSTEM 5.1

***Juster DHT-515*: хочу в кино!**

Кинотеатр перемещается домой.

8 Скажу тебе по секрету, любопытный геймер, что этот фундаментальный акустический комплект разрабатывался не для компьютера, а для домашнего кинотеатра. Тем не менее, ничто не мешает использовать его с компьютером, если есть хорошая шестиканальная звуковая плата.

Если коротко, то *Juster DHT-515* – это концертная классика. Многие залы оснащаются подобными сужающимися сзади длинными «хриплодукторами», напичканными динамиками.

Колонка центрального канала насчитывает одну высокочастотную «пищалку» диаметром 35 мм и два низкочастотных 10-см динамика, усиленные трубой фазоинвертора. Левые и правые колонки размером поменьше содержат такие же «пищалку» и один 10-см динамик. Труба фазоинвертора в них выведена не на переднюю, а на заднюю панель. Небольшие задние колонки с одним 7-см динамиком выполнены по схеме «герметичный ящик». Удивительно, но для столь разных колонок фирма приводит одинаковую номинальную мощность 15 Вт. Мощность сабвуфера – 45 Вт.

Шестиканальный усилитель мощности, спрятанный внутри сабвуфера, имеет общий регулятор громкости и отдельные регуляторы уровня для центрального, боковых и задних колонок. Декодера Dolby Digital нет, ровно как и фильтров, т. е. при воспроизведении стереосигнала будут звучать только левая и правая фронтальные колонки, а сабвуфер, центральная колонка и задние играть не будут. Однако знай, любопытный геймер, в хороших звуковых платах можно задать режим генерации сигнала для центрального канала и сабвуфера.

С помощью кнопочных переключателей на передней панели сабвуфера легко выбирать входы: CD-проигрывателя, телевизора, магнитофона, DVD-плейера или другого источника шестиканального аналогового сигнала. Чуешь, чем пахнет? Комплект *DHT-515* претендует на основное место в центре домашних развлечений. Вместе с ним поставляется инфракрасный пульт ДУ с кнопками выключения, общей регулировки громкости и кратковременного приглушения звука.

И как же звучание? Играл испытанный нами комплект невероятно громко -- две фронтальные колонки спокойно заглушали любые акустические системы, протестированных для этой статьи. Когда же мы подключили сабвуфер, нам показалось, что началось землетрясение!

По качеству воспроизведения *Juster DHT-515* напомнил нам современный кинотеатр -- он звучал разборчиво и внятно, без слышимых искажений, но на особо тонкие нюансы не разменивался.

И что же в итоге? Конечно же, ***«Выбор редакции»*** для любителей домашнего кино и сногсшибательных по своей реалистичности игр.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Juster** URL: **www.juster.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **«Деникин»** URL: **www.denikin.ru** ТЕЛ.: **(095)787-4999** ЦЕНА: **$145**

ВЕРДИКТ ★★★★★

SVEN SPS-606

Колонки *SVEN SPS-606* имеют слишком маломощный усилитель.

Долой цветомузыку!

9 Разработчики акустических *SVEN SPS-606* сделали несколько шагов в правильном направлении, но, к сожалению, остановились на полпути. Они создали приятный дизайн, применили корпуса из древесно-волокнистой плиты, существенно улучшающей звучание, особенно по сравнению с пластмассовыми. В колонках установлены приличные динамики мощностью 2x5 Вт, но, к сожалению, крошечный сетевой трансформатор (размером с крупный грецкий орех) просто не способен дать нужную им мощность.

«Шепотом» колонки играют чисто и детализовано, но стоит лишь немного прибавить уровень, как светодиод индикатора питания начинает тухнуть в такт музыке, звук «проваливается», становясь невнятным и искаженным.

Отмечу, что производитель указывает такие параметры, как соотношение сигнал/шум и величина перекрестных помех – это говорит о серьезном подходе к делу. Однако стремление сэкономить на трансформаторе мы не приветствуем.

Однако колонки *SVEN SPS-606* – просто находка для экономного умелого мастера, который готов заменить трансформатор на более мощный, увеличить емкость конденсатора после выпрямителя и прикрепить к микросхеме усилителя радиатор побольше.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **SVEN** URL: **www.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«АТРИ-опт»** URL: **www.atri.ru** ТЕЛ.: **(095)362-7277** ЦЕНА: **$15**

Таблица №1. Основные характеристики акустических систем.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	Altec Lansing ACS-2100	Altec Lansing ACS-251	Genius SP-Q2 Slim	Genius SP-Q16	Jazz J-7508	Jazz J-8902	Juster 6D-105 Sound Matrix PC Theater	Juster DHT-515 Home Theater Surround System 5.1	SVEN SPS-606	SVEN SPS-820	TDK XS-iV S40	TDK XS-iV S60
Число компонентов	3	6	2	2	2	3	6	6	2	3	3	3
Мощность сателлитов, Вт	2х3	4х5	Нет данных	2х5	2х(10+4)	2х4	4х5	4х15	2х2,5	2х10	2х5	2х5
Мощность центральной колонки, Вт	–	5	–	–	–	–	5	15	–	–	–	–
Мощность сабвуфера, Вт	20	20	–	–	–	12	22	45	–	18	10	20
Максимальная потребляемая от сети мощность, Вт	42	Нет данных	3,6	14	30	18	57	120	Нет данных	Нет данных	18	25
Диапазон частот, Гц	40-20000	35-18000	120-18000	75-20000	50-20000	50-20000	10-20000	Нет данных	60-16000	20--18000	60-20000	60-20000
Регуляторы	Громкости и громкости сабвуфера	Громкости и громкости сабвуфера, баланс 3D-эффекта	Громкости	Громкости, высоких частот, кнопка 3D	Громкости, высоких и низких частот	Громкости и уровня сабвуфера	Громкости отгельно по каналам	Громкости общий и отдельно для центрального, боковых и задних каналов	Громкости, высоких частот, кнопка 3D	Громкости, высоких и низких частот	Громкости	Громкости
Выходы	Пульт ДУ	Наушники	Наушники	Наушники	Наушники	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет

Комплект колонок *SVEN SPS-820* в массивных деревянных корпусах дает сочное и яркое звучание.

SVEN SPS-820

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Инкогнито заявляет о себе.

10 Акустические системы *SVEN SPS-820* на момент подготовки статьи еще не были запущены в производство, и в нашу лабораторию попал комплект без упаковки, логотипов и других отметок производителя.

Скажу как настоящий аудиофил: эти колонки весят, выглядят и играют, как положено. Массивный сабвуфер и довольно крупные сателлиты сделаны из дерева, и даже съемные рамки, обтянутые тканью, деревянные. Провода от сателлитов мощностью 2х10 Вт подключаются к усилителю (внутри 18-Вт сабвуфера) с помощью зажимов, как в приличной акустической аппаратуре. Отношение сигнал/шум превышает 75 дБ, проникновение из канала в канал – не более 45 дБ.

На передней панели сабвуфера расположены регуляторы громкости, низких и высоких частот, а также индикатор питания. Играет комплект почти идеально: сочно, подчеркивая басы и аккуратно прорисовывая остальные частоты. Громкость – сногсшибательная. Единственное замечание, которое у нас возникло, – треск при вращении регулятора громкости. Конечно, если оснастить сателлиты отдельными высокочастотными и среднечастотными динамиками, тогда щеточки и тарелочки звучали бы звонче, а голоса – натуральнее.

Цена на акустические системы в момент тестирования еще не была назначена. Надеемся, что она будет разумной, и рекомендуем комплект *SVEN SPS-820* любителям прослушивать и записывать компакт-диски на компьютере.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **SVEN** URL: **www.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«АТРИ-опт»** URL: **www.atri.ru** ТЕЛ.: **(095)362-7277** ЦЕНА: **не назначена**

Стильная внешность и отличный звук – вот что такое *TDK XS-iV S40*.

TDK XS-IV S40

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Стильный «хриплодуктор» для ЖК-монитора.

11 Вот наконец-то и сбылась геймерская мечта - старый монитор заменен на ЖК-панель, модернизация системы завершилась, и твой стол можно смело использовать в качестве декораций к фантастическому фильму. Но вдруг взгляд натыкается на какую-то дисгармонию. Что же это? А! Старые заслуженные колонки, которые помнят звуки выстрелов из дробовика Дюка Нюкема. Как-то эти приземистые коробочки плохо соче-

Гляди в корень!

ПРАВИЛО №1. Крошечные динамики, которые производители мониторов встраивают в свои изделия, годятся лишь для озвучивания кузнечиков и муравьев. Фирмы рассчитывают, что покупатель предпочтет аппарат со встроенными динамиками, но совершенно не задумываются о качестве звучания. Выбирай не встроенные, а отдельные акустические системы, причем произведенные фирмами, которые специализируются на аудиотехнике.

ПРАВИЛО №2. Выбирай активные АС, т. е. оснащенные встроенным усилителем. Большинство современных звуковых плат имеют маломощные усилители для наушников, но никак не рассчитаны на подключение мощных пассивных АС.

ПРАВИЛО №3. Проанализируй технические характеристики, которые производитель указывает в документации (и, следовательно, обязуется соблюдать). В паспорте к недорогим АС обычно приводится лишь пиковая мощность и диапазон частот, в то время как для высококачественных даются номинальная и пиковая мощность, коэффициент гармонических и нелинейных искажений, чувствительность, звуковое давление и т. д.

ПРАВИЛО №4. Обрати внимание на использованные производителем материалы, а также массу колонок и размеры динамиков. Желательно, чтобы колонки, особенно низкочастотные, имели как можно большие размеры и были изготовлены из дерева.

ПРАВИЛО №5. Обязательно прослушай акустические системы, которые ты собираешься приобрести.

таются с модным монитором, да и навороченная звуковая плата от них не в восторге. Замени старые колонки на систему *XS-iV S40* от TDK, и проблемы исчезнут. Как со стилем, так и с качеством.

Комплект состоит из двух сателлитов и сабвуфера, окрашенных в серебристо-серый цвет. Колонки тонкие и очень стильные, они будут прекрасно смотреться рядом с модным ЖК-монитором, создавая антураж рабочего места человека XXI века. Сабвуфер, выполненный в виде полусферы, более массивен. На нем находится единственный элемент управления – регулятор громкости, он же выключатель. Поставщик похвастает паспортной мощностью сабвуфера 10 Вт, сателлитов – 2x5 Вт (Верите этим данным? Я – нет, поскольку блок питания рассчитан на мощность 18 Вт, а закон сохранения энергии пока еще никто не отменял).

Играет комплект достаточно громко – его хватит как для игр, так и для прослушивания любимой музыки в перерывах между виртуальными боями. Качество звучания отличное. Звук чистый, насыщенный. Басы передаются замечательно, ясно слышны и высокие частоты. Даже на максимальной громкости я не услышал ни треска, ни шумов, так что мои соседи быстро узнали, в какие игры я играю, какую слушаю музыку и что я отлично разбираюсь в технике, так как выбрал такие классные колонки.

К недостаткам системы можно отнести неудобное расположение регулятора (сабвуфер рекомендуется ставить на пол) и отсутствие гнезда для наушников. Также нет возможности закрепить колонки на стену.

Но если не обращать внимания на эти, в общем-то, мелкие неудобства, которые меркнут по сравнению с качеством звука и дизайном, то данная система станет отличным выбором, особенно для тех, кто ищет стильных соседей (с отличными вокальными данными) по столу для ЖК-монитора.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TDK** URL: **www.tdk-russia.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»**
URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$55**

Из трубы сабвуфера *TDK XS-iV S60* дует холодными басами.

Звуковая боеголовка.

TDK XS-IV S60

ВЕРДИКТ

12 Другой акустический комплект от TDK – *XS-iV S60* – имеет те же плоские сателлиты, но отличается еще более необычным сабвуфером. Резонансная труба, по форме напоминающая то ли пушку, то ли гильзу, с одного конца закрыта динамиком, а с другого заканчивается вулканическим жерлом. Вокруг этой пушки, извергающей чистые и приятные мягкие басы, непрерывно толпились сотрудники нашей редакции. Скажу прямо: комплект *S60* фирмы TDK произвел на всех ошеломляющее впечатление.

Блок питания с усилителем расположены внутри сабвуфера. Помимо этого там должен быть какой-то неисчерпаемый источник энергии, что-то вроде вечного двигателя или атомного генератора, поскольку суммарная заявленная мощность динамиков на 5 Вт превышает потребляемую от сети. Регулятор громкости спрятан на задней панели сабвуфера – как можно дальше от пользователя. Выключателя питания не предусмотрено: оно подается всегда, пока сетевой шнур включен в розетку.

Играли колонки слабовато для заявленной мощности, но достаточно громко для того, чтобы заглушить шумную геймерскую кампанию. Музыка лилась уверенно и четко, частоты воспроизводились аккуратно и чисто. Мы по достоинству оценили шикарный внешний вид и высокое качество звучания комплекта, и рекомендуем его к стильному компьютеру с плоским серебристо-серым монитором.

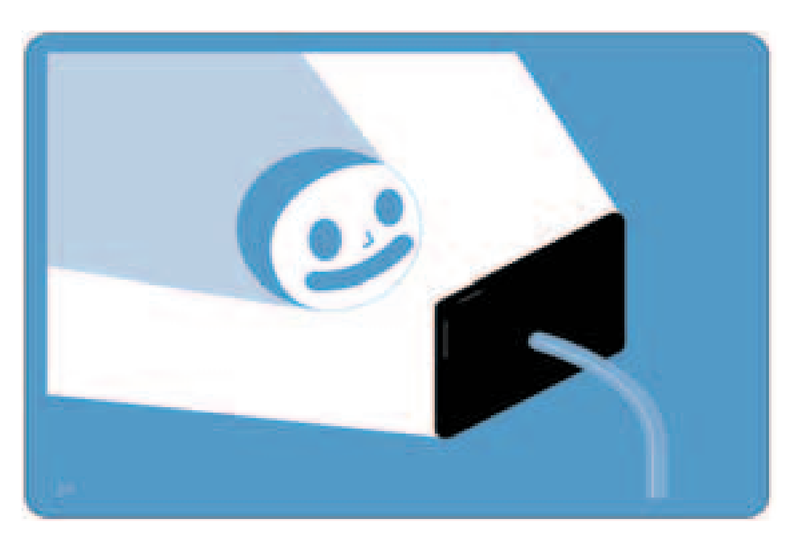
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TDK** URL: **www.tdk-russia.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»**
URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$64**

Крякнутый Кейс Лойда

Идеальный дисплей. *Лойд Кейс*

За последние несколько лет количество и ассортимент дисплеев, доступных геймерам, выросли в несколько раз. Еще не так давно у нас был всего лишь один вариант выбора – цветной монитор с электролучевой трубкой (ЭЛТ). Сейчас в продаже имеются: ЭЛТ, ЭЛТ с плоским экраном, матричные (LCD) и даже плазменные дисплеи (не считая проекционных экранов для людей, которым некуда девать деньги и место в квартире). Какой же вариант является наиболее предпочтительным для нас – геймеров? Давайте вместе разбираться.

Вначале мы рассмотрим важнейшие параметры, характеризующие качество любого игрового дисплея, а затем по-быстрому пробежимся по их основным типам. Итак.



Латентность

Как известно, частота кадров решает все – особенно в трехмерных шутерах. Абсолютным минимумом, необходимым для нормальной игры в любой 3D-Action, является частота 60 кадров в секунду. Чтобы обеспечить ее, монитор должен иметь латентность (т.е. период реакции) не более 16.67 миллисекунд – иначе на экране появятся размытые следы от движущихся объектов и другие аномалии. Как правило, ЭЛТ-дисплеи имеют меньшую латентность, чем LCD, и на них вы никогда не столкнетесь с подобными проблемами.

Цветопередача

Ни один современный монитор не способен адекватно воспроизвести все цвета, распознаваемые человеческим глазом. Рекламные объявления, утверждающие, что тот или иной дисплей показывает 16.7 миллионов цветов, как правило, не соответствуют действительности. В случае с LCD-мониторами данная проблема стоит еще более остро, поскольку на сегодняшний день их матричные панели не способны отображать более 6 бит информации на пиксель, что соответствует палитре примерно в 256 тысяч цветов. На первый взгляд кажется, что 256 тысяч цветов - это достаточно много, но в играх, поддерживающих 32-битный цвет, вы постоянно будете сталкиваться со всевозможными цветовыми артефактами. Более того, на 6-битных LCD-мониторах надо быть готовым к цветовым глюкам даже при запуске игр с 16-битным цветом.

Прочие проблемы

Несколько лет назад главной проблемой ЭЛТ-дисплеев была зернистость изображения: понятно, что чем меньше размер элементарной точки на экране, тем выше будет общее качество картинки. Сегодня большинство электролучевых мониторов имеют зернистость меньше, чем 0.28 мм – т.е. в целом проблема была успешно решена.

Некоторые пользователи (включая вашего покорного слугу) предпочитают Trinitron-мониторы с апертурной решеткой. К сожалению, эти аппараты довольно часто бывают подвержены досадному недостатку – поперек их экрана идет довольно заметная серая полоска.

Еще есть ЭЛТ-мониторы с плоским экраном, которые, впрочем, тоже не лишены определенных конструктивных недочетов. На «обычных» дешевых электролучевых мониторах по углам экрана всегда видны явные искажения и искривления картинки. При изготовлении плоских ЭЛТ-дисплеев используются стеклянные заготовки, которые с внешней стороны делаются плоскими, а с внутренней – вогнутыми. И если качество обработки стекла оказывается неидеальным, то на экране появляются заметные искажения.

А теперь, с учетом всего сказанного выше, давайте рассмотрим представленные на современном рынке типы мониторов.

Консервативный вариант: ЭЛТ

Большинство геймеров пользуются именно ЭЛТ-мониторами, т.к. они дешевы, обладают низкой латентностью и высоким качеством изображения. С другой стороны, они потребляют много электроэнергии, выделяют большое количество тепла и... как правило, довольно тяжелы. Например, в нашем офисе при одновременном включении восьми ЭЛТ-мониторов температура воздуха сразу же ощутимо возрастает.

Тем не менее, ЭЛТ по-прежнему остаются оптимальным решением для большинства геймеров. Если при покупке дорогого LCD-монитора надо быть очень внимательным, т.к. большая их часть – откровенный отстой, то, выбирая ЭЛТ, можно не опасаться нарваться на какую-нибудь дешевую дрянь – все современные модели, изготовляемые известными фирмами, обладают вполне пристойным качеством. Кроме того, в последнее время они феноменально упали в цене – отличный 19-дюймовый ЭЛТ-монитор, способный выдавать изображение 1600x1200x32 при частоте 85 Hz можно купить меньше чем за $500.

Технологическое развитие ЭЛТ-мониторов продолжается и по сей день. Совсем недавно обозреватель журнала PC Magazine Ник Стэм (Nick Stam) опубликовал интересный материал о разработках некоторых компаний в области дальнейшего усовершенствования ЭЛТ-дисплеев. Статью можно найти по адресу: www.extremetech.com/article2/0,3973,985158,00.asp.

Новомодный вариант: LCD

За последние несколько лет цены на плоские LCD-панели снизились в несколько раз. 18-дюймовый монитор с разрешением 1280x1024 можно купить меньше чем за $600. Тем не менее, я лично с большой опаской отношусь к дешевым LCD-мониторам – как правило, их латентность превышает 20 миллисекунд, и во время игры все движущиеся объекты будут оставлять отчетливые следы на экране. Кроме того, большинство таких дисплеев отображают только 6 бит на пиксель.

Новейшие LCD-мониторы – например, Hitachi CML174 – имеют намного меньшую латентность и отлично передают цвета, но и стоят они – мама дорогая... И если вам нужен экран, поддерживающий разрешение 1600x1200, приготовьтесь отдать за него минимум $1000.

Экзотика

Если вам во что бы то ни стало хочется насладиться большим изображением, можете приобрести проекционный монитор. Правда, стоить это удовольствие будет ВЕСЬМА недешево: проектор, поддерживающий разрешение 1280x1024, – где-то в районе $4000, а 1024x768 – примерно $2000.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА ХЕРСИ

Выжженная земля

Шоу с битьем в гонги

Не пора ли перестать относиться к играм столь легкомысленно?

Роберт Коффей

У меня есть отличная идея для новой компьютерной игры. Это будет RTS под названием *«Расовые войны»*. Главным ее отличием от других риал-тайм-стратегий станет то, что в этой игре все воюющие стороны будут использовать принципиально разные ресурсы. Корейцам, к примеру, потребуются всего два источника пищи: собаки и древесная кора. Афроамериканские силы должны будут красть чужие автомобили и штамповать новых юнитов в специальных родильных домах, причем массовость производства детей будет компенсироваться у них низкой продолжительностью жизни. Я еще не до конца продумал отличительные стороны Евреев, Поляков и Итальянцев, но, по идее, все должно получиться очень здорово и весело. Это ведь всего-навсего игра! А в играх можно вытворять все, что угодно, не правда ли?

Если вы согласны с этим заявлением и действительно считаете, что в играх можно делать все, что заблагорассудится, то, во-первых, вы не правы, а во-вторых, вы – идиот. Возможно, сейчас в вашей голове рождается план очередного электронного письма в мой адрес, в котором вы вновь напишете, что устали от моей сверхчувствительности по любому поводу. И что мне нужно выбросить из головы дурацкую мысль о том, что бьющие в гонги войска Китайцев в *C&C: Generals* – это самый безграмотный и бестактный культурный стереотип, который я только встречал в своей жизни. Что мне и остальным сотрудникам *CGW* надо расслабиться и понять, что эта игра – всего лишь шутка! Открою вам маленький секрет: я ведь, на самом деле, прекрасно понимаю, что это шутка! И могу вам рассказать еще массу подобных шуток типа «Китайцам и собакам вход запрещен!»

Как известно, на свете существует три типа идей: хорошие, дурацкие и неверные. И хотя большинству наших читателей вполне хватает мозгов на сочинение интеллигентных писем с полемикой по поводу некоторых хороших идей, реализованных в играх, отдельные индивидуумы постоянно шлют нам послания в защиту абсолютно неверных идей – например, тупых расовых карикатур в *C&C: Generals.* А больше всего меня поражает и злит то, как много людей с пеной у рта защищают это дерьмо. Хочу подчеркнуть: я говорю не о тех, кто защищает *Generals* как ИГРУ (таких, кстати, почти нет – все согласны, что сама идея сделать очередной *Command & Conquer* была совершенно дурацкой). Я говорю о гениях, вроде типа, написавшего буквально следующее: «Честно говоря, я ужасно устал от сверхчувствительных, либеральных и политкорректных писак, которые чувствуют себя оскорбленными и поднимают жалобный вой каждый раз, когда кто-нибудь говорит о национальных или расовых различиях или хотя бы намекает на эти различия». Имею честь сообщить вам, сударь, что вы – пещерный человек! Предполагать, что азиатское происхождение Дай Пюо делает его чересчур болезненно чувствительным к шуткам по поводу Китая и китайцев, и в этой связи – неспособным написать нормальный объективный обзор по игре, выставляющей этот народ шутами и фиглярами, глубоко оскорбительна для нас всех! И до тех пор, пока расовые предпочтения не начнут указываться на коробках с играми рядом с системными требованиями, мы будем считать, что игры, изданные в США, годятся для ВСЕХ американцев независимо от их расы и национальности, и будем давать их на обзор своим журналистам, исходя из их профессиональных пристрастий, а не происхождения.

Сам я принадлежу к белой расе, и будь мои глаза розовыми, меня легко можно было бы принять за альбиноса. И, тем не менее, поиграв в *C&C: Generals,* я почувствовал себя оскорбленным. Оскорбленным самой мыслью, что возможность играть за карикатурных, но вполне узнаваемых террористов могла показаться кому-то остроумной. Оскорбленным омерзительными и кричаще безвкусными артами, изображающими зловещих Арабов и плодящихся, как кролики, Китайцев. А Американцы? Здоровенные, с квадратными челюстями, такие правильные, добрые и честные, что при одном их виде тянет блевать... Если издевательства над Арабами и Китайцами – не более, чем веселая шутка, так почему бы уж не довести и образ Американцев до логического завершения? Забрать у них в *C&C* все боевые машины, усадить их жирные задницы на механические газонокосилки, на головы нахлобучить шлемы с пивными кружками и трубочками, ведущими к ртами, и в таком виде – ур-р-ра! – выпустить их на поле боя! А другие воюющие стороны пусть за ними гоняются на своих уморительных танках и машинках, окружают их, давят и вообще всячески веселятся! Но наш ответный удар будет еще страшнее – мы сбросим на их города свои «МакДональдсы», после чего они все быстро заплывут жиром и перемрут от инфарктов...

Усадите их жирные задницы на механические газонокосилки!..

Честно говоря, я не считаю, что *C&C: Generals* – самая расово-нетерпимая игра в мире (если вам нужен еще более вопиющий пример, то поищите в корзинах для уцененных товаров игрушку *Shadow Warrior*). Кроме того, я не думаю, что авторами этих игр, а также *Soldier of Fortune* или *Daikatana* руководили ненависть к человечеству и желание сделать окружающим какую-нибудь гадость. Я искренне надеюсь, что они просто не понимали, что творят, и свято верили, что их игры получатся интересными и остроумными. Но их попытки оправдаться собственным невежеством и неумением предугадать последствия мне лично напоминают заявления типа: «А мы и не знали, что уклоняться от налогов – противозаконно!»

Тупость разработчиков – это одна проблема, наглость защитников их кошмарных игр – другая, а третья и, пожалуй, самая серьезная – наезды на нас, журналистов, привлекающих внимание общества к откровенно предосудительным и непристойным игрушкам. Поймите – игры ничем не лучше фильмов, музыки и телевидения! И если в играх появляется какая-нибудь безвкусная гадость – якобы шутки ради, то наша задача – сделать все, чтобы впредь такое не повторялось. Господа разработчики, вы хотите, чтобы власть имущие начали, наконец, относиться к играм всерьез и перестали воспринимать геймеров как вестников Антихриста? Так ведите себя как взрослые люди, а не школьные подростки, черт вас побери!

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

THE SIMS 2 • HALO • BREED • HIDDEN & DANGEROUS 2

ИЮЛЬ • 07(14) 2003